

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



Silent Hunter II
Охотник Второй мировой

Ил-2
ШТУРМОВИК

Тайны "черного ящика"

**Pool of Radiance:
Ruins of Myth Drannor**
Вопросы создателям



Soul Reaver 2
Вампиры навсегда

Sims Hot Date
Вон из дома!

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

ISSN 1680-3264



Civilization 3
Внимание, конкурсы!

GOthic

Настоящая
немецкая
марка!

Scott[®]
the digital cleverness

Искусство равновесия



Какой монитор для компьютера Вы хотели бы иметь у себя дома, на работе в офисе?
Современный – по последнему слову науки и техники. Безопасный для здоровья. Надежный. И при этом недорогой.

Верно?

А ведь **это вполне реально!**

Мониторы с торговой маркой **“Скотт”** сочетают в себе все признаки по-настоящему высококачественной техники: четкое контрастное изображение на экране, яркие цвета, эргономичность, стильный дизайн, соответствие стандартам безопасности ТСО-95, ТСО-99, трехлетняя гарантия и уникальная возможность обмена в течение 1 года.

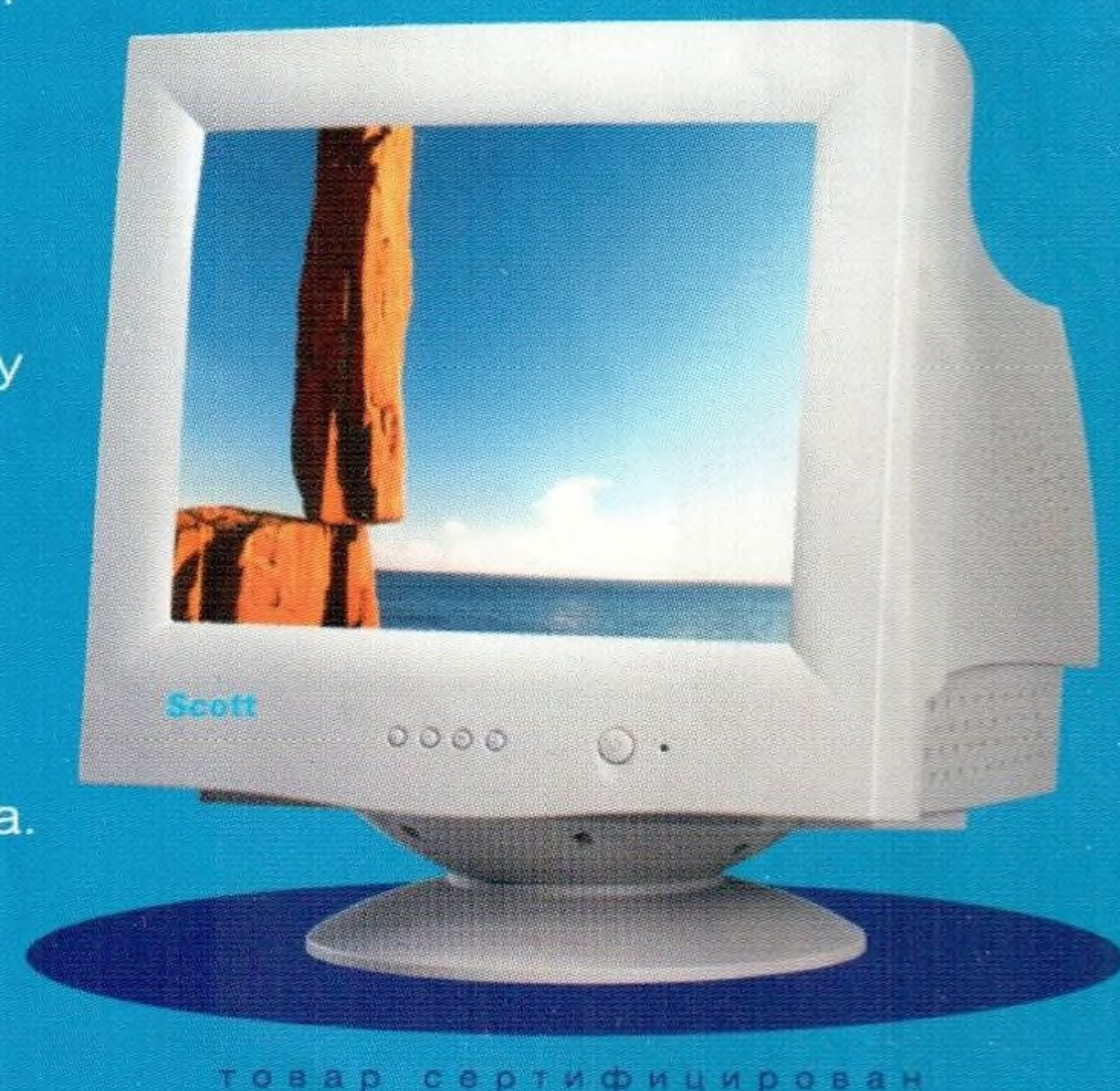
И все это за весьма и весьма невысокую цену!

Вот действительно толковый немецкий подход к вопросу равновесия цены и качества.

Согласитесь, для тех, кто хочет тратить деньги разумно,

монитор Scott – просто находка.

Так стоит ли еще раздумывать?



товар сертифицирован

Москва, ст.м. **“АЛЕКСЕЕВСКАЯ”**, Звездный бульвар, д. 21; торговый зал: (095) 797-5775 (6 линий); оптовый отдел: 797-5790 (4 линии);
факс: 215-2057; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Вы можете купить лучшие модели мониторов **Scott** по лучшим ценам у наших партнеров:

Владивосток (4232): Компания Лион 225-700; **Воронеж (0732):** Информсвязь – Черноземье 533-553; **Екатеринбург (3432):** Оптиком 51-08-65; **Иркутск (3952):** Ве-Три 20-40-00;
Москва (095): Flake 236-9860, NIX 216-7001, Вентура 361-9884, Клондайк 979-2174, Oldi 232-3009, Диан 262-10-64, Скид 232-33-24, Техмаркет Компьютерс 723-8130; **Нижний Новгород (8312):** Русский Стиль НН 721-772; **Нарьян-Мар (81853):** Спутник 2-39-25; **Самара (8462):** Ноос-Плюс 222-006; **Санкт-Петербург (812):** Техником 315-6963; **Смоленск (0812):** Новая Цефоя 552-332; **Тверь (0822):** Визард 423-333; **Ульяновск (8422):** Ультрамарин 411-141; **Чебоксары (8352):** Алеф 234-681

Русский[®]
ТИЛЬ

<http://www.rus.ru>



Всем привет!

Докладываю: клан Navigator Dragons в онлайн-игрушке Dragon Court набирает мощь. Такого резонанса не было даже во время печатания ультимских "Хроник". Скорее всего, сыграла роль относительная простота и ненавязчивость игрушки, а также отсутствие наличия кредитки в системных требованиях. Уже совсем скоро мы будем совещаться в связи с возможностью получения первой Special Ability. Следите за опросником на нашем сайте - вопросы будут заданы именно там. Наиболее вероятные варианты: Dragon (можно будет торговать с драконами, вот только пока неясно, что у них в ассортименте-то), Stubborn - +30% к сопротивляемости гипнозу,

Fencer - +30% ухода от атаки типа Berserk.

Надеюсь, к этому моменту заработает страничка клана, над дизайном которой трудится Bareru. Отдельная благодарность объявляется Living Fire - нашему RecruitMaster'у. На момент сдачи этого номера в печать в составе Navigator Dragons числилось свыше семи десятков бойцов. Ежедневно (ну, практически ежедневно) ви-конт Сотник рассматривает порядка десяти прошений, и не было еще такого случая, чтобы кому-нибудь было отказано во вступлении в клан. Некоторые, правда, сходят с дистанции, так толком и не разобравшись, чего им дальше делать с полученным на почте Grant to Join. А нужно-то всего лишь выбрать его в бэкпэке и нажать кнопку Use. Да, прошу не сильно на меня обижаться за не слишком обильную помощь. Не так уж часто попадаются действительно крутые доспехи и оружие, которые не стыдно презентовать. Да и убивают иногда Сотника, ведь с целью ускоренного набора экспы он постоянно ищет встречи самураями и прочими монстрами из Shangala. И еще одна деталь - все письма в игре пишите на английском или транслите, русский язык не под-держивается.

Под занавес года паблишеры порадовали нас несколькими стоящими играми, которых даже хардкорным геймерам хватит надолго. Среди них выделяется Wizardry 8, несколько недооцененная отечественными игроками. Да, долгострой - ведь со времени выхода седьмой части уже новое поколение игроков выросло, но какое высокое качество по всем параметрам. Наконец-то появилась полигональная ролевая игра, при взгляде на которую перестаешь ностальгировать по светлому спрайтовому прошлому. Посмотрим, что смогут противопоставить ей господа из New World Computing в очередной реинкарнации Might & Magic.

Еще один бесспорный хит на ближайшее обозримое будущее - третья Цивилизация, которую главстратег Веселов покорил-таки на уровне сложности Deity. Все остальные редакционные стратеги завидуют ему разноцветными завистями и тщетно пытаются превзойти показатель мастера. В связи с этим и родилась идея подвигнуть на аналогичные подвиги Вас, уважаемые читатели. Подробности об этом стратегическом мероприятии читайте в статье, посвященной "цивилизационным" хитростям.

Достойное место в ряду мировых хитов заняли "Демиирги" (как выиграть за каждую из рас вы сможете узнать из гайда, выложенного на прилагаемый к журналу компакт) и "Ил-2. Штурмовик" (все похвалы и восторги по поводу этого шедевра изложены в статьях Андрея "Хорнета" Ламтюгова).

В новом году - новые формы работы с материалом. Хотелось бы узнать, что вы думаете по поводу рубрики "Оружейная", а также вариантов типа "историческая справка" (см. "Личная война гросс-адмирала Деница").

Знали бы вы, какая полемика разразилась в наших сплоченных рядах по вопросу о содержимом Z-Zone. И все-таки мы решились представить на ваш суд рассказ "Цензор" в его наиболее щадящей версии...

Если кто еще не обратил внимание на обновленное содержимое прилагаемого к журналу компакта, то пришло время это сделать. Если раньше взаимосвязь диска и статей была весьма условна, то теперь на компакт выкладываются дополнительные материалы, связанные с обозреваемыми в журнале игрушками. Более тщательно отбираются демо-версии, стало меньше видеороликов, а высвободившееся место заняли гайды и прохождения. По вашей просьбе мы также регулярно выкладываем свежие драйвера для популярных видеокарт.

Что касается наших планов на предстоящий год, то сохранится появившаяся в последних номерах тенденция, которую можно охарактеризовать фразой "больше полезной и интересной информации на каждой странице". Если же информации окажется столько, что она не сможет уместиться на страницах - мы выложим ее на компакт.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Наполнение компакт-диска
Юрий Папшолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Комикс
Д. А. Кузьмичев, арт-студия "Люди Мертвой Рыбы"

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
<http://www.gamenavigator.ru>

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского"
<http://www.avp.ru>

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(<http://www.ritlabs.com>)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (<http://www.zenon.net>)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 36.000 экз.

Цена свободная.

© ООО "Навигатор Паблишинг", 2002 г.

При создании игры
было потрачено $\frac{1}{4}$ маленьких коробочки
и пластилина
пошло 7 кроликов

ЛОХОТРОНЩИК: CRAZY ЛОТО



ДАЖЕ В ПЛАСТИЛИНОВОЙ СТРАНЕ
СУЩЕСТВУЮТ ФИНАНСОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ.
ВАМ ПРЕДСТОИТ ОЩУТИТЬ СЕБЯ В ШКУРЕ
БЕДНОГО БЕЗРАБОТНОГО МАЛЬЦА, КОТОРЫЙ
ЗАДОЛЖАЛ МЕСТНОМУ ВОВАНУ 1500\$.
А С НИМ ЛУЧШЕ НЕ ШУТИТЬ, У БРАТВЫ
ДЛИННЫЕ РУКИ. НО К СЧАСТЬЮ В
ПЛАСТИЛИНОВОЙ СТРАНЕ ОТКРЫЛСЯ
ЛОТЕРЕЙНЫЙ КИОСК, В КОТОРОМ МОЖНО
ЗАРАБОТАТЬ ЗАВЕТНЫЕ ДЕНЬГИ.
ДОБЫЧА ДЕНЕГ ОБЕЩАЕТ БЫТЬ ДОЛГОЙ И
УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ. В КИОСКЕ ВАС ВСТРЕЯТ
3 КАССИРА, КОТОРЫЕ ПРЕДЛОЖАТ ВАМ
ПОИГРАТЬ В ЛЮБУЮ ИЗ 53 ИГР.

МИНИМАЛЬНЫЕ
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

PENTIUM 200
16 MB RAM
4X CD-ROM
ВИДЕО: 1MB SVGA
2MB НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ
WINDOWS 9X
DIRECTX 6



RUD
PRESENT

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК: ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ. (095) 111 5156, 111 5440,
E-MAIL: MARKET@BUKA.COM

бука
BUKA ENTERTAINMENT

НЕ
ПРОВЕРЕНО
ЦЕНЗУРОЙ

Подписка!!!

Стр. 155

КОНКУРС - стр. 76

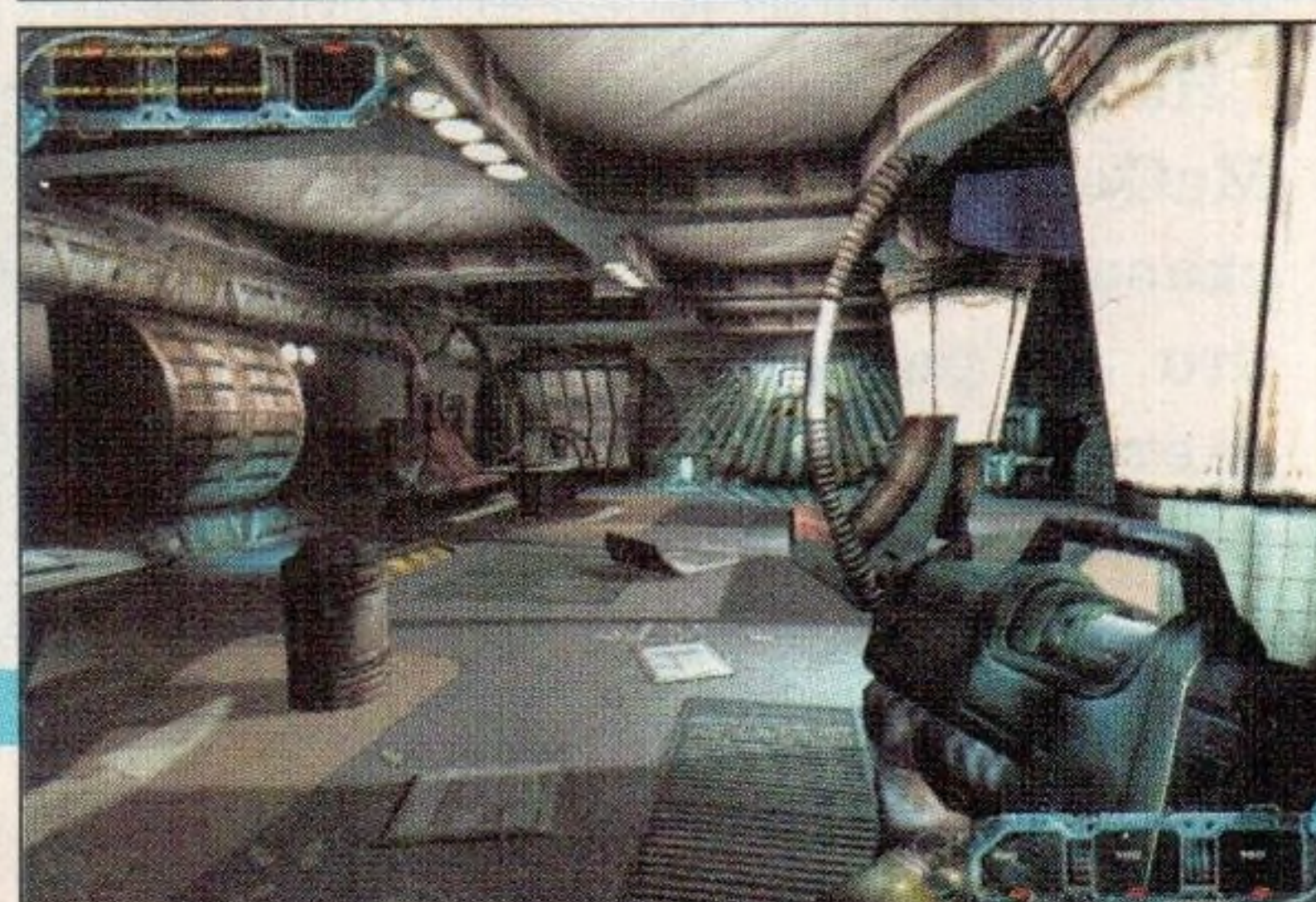
Новости	4
Лучше всех	10
Ил-2. Штурмовик	
Новые тайны "черного ящика"	14
Что с ним делать	16

ACTION

Русские летят!	20
Homeplanet	
Потомок Крофтов	22
Galleon: Island of Mystery	
Почем богатому добродетель?	24
The Shadow of Zorro	
Кровища	25
Gore - The Ultimate Soldier	
В марте сорок третьего	26
Return to Castle Wolfenstein	
Шаровая молния	30
Tom Clancy's Ghost Recon	
Купить перископ	32
AquaNox	
Смертельная доза	35
Deadly Dozen	
Минус 100 очков с Гриффиндора!	36
Harry Potter and the Sorcerer's Stone	
Душегуб	38
Soul Reaper 2	
Срочно требуется антибиотик!	40
Bacteria	
Плевков в душу...	42
Alcatraz - Prison Escape	
Мисс Шарожадный колобок	42
MS. PAC-MAN: Quest for the Golden Maze	
Всадник на бледном коне	42
Lucky Luke	
Черная рука уже здесь!	43
Monsters, Inc. Scare Island	
Маразм рядового Райана	44
WWII: Iwo Jima	
Огонь, батарея!	44
Beach Head 2002	
Ложка меда в бочке дегтя	45
Secret Service: In Harm's Way	
Чем дальше в лес, тем злее дятлы!	45
Woody Woodpecker	
Ярче всех	46
Оружейная	49

STRATEGY

Колесо истории	50
Medieval: Total War	
Арсенал	52
Другой отличный миф?	
Myth III: The Wolf Age	
Червоточина	55
Worms Blast	
Darth Vader наносит ответный удар	56
Star Wars: Galactic Battlegrounds	
Хэви Беттал	60
Battle Realms	
Генералы спрайтовых самураев	62
Takeda	
Время перемен	64
Europa 2	
Любите погорячее?	66
The Sims Hot Date Expansion Pack	
Такой вот подарочек	66
Kohan: Ahrihan's Gift	
Невзятая высота	68
Empire Earth	
Дело двенадцатое:	70
Поработители плюшевого мишки	
Hundred Swords	



72	Особенности дипломатических отношений
74	Хитрости Цивилизации

SIMULATION+SPORT

78	Вопросов больше, чем ответов
	Master Rallye
80	Наш новый Футбол!
	FIFA Football 2002
83	Нет повести печальнее на свете
	Moto Racer 3
84	Голливудское отродье
	Comanche 4
86	Удар - нокаут!
	New York Race, Megarace 3
90	Новые динозавры
	US Racer, Supercar Street Challenge
94	Эстетика заднеприводных скольжений
	Rally Trophy
96	Первопроходец
	Eastside Hockey Manager
98	Паровозики для детей преклонного возраста
	Trainz
100	Редкой играбельности клон
	Mat Hoffman's Pro BMX
101	Аркадный внедорожник
	Larry Ragland 4X4 Challenge
101	London Thames на воде
	Miami Powerboat Racer
102	Вечная охота
	Silent Hunter II
105	Личная война
	гросс-адмирала Деница
108	Аппараты, пли!

RPG+ADVENTURE

114	Переоценка ценностей
	Jack Orlando: A Cinematic Adventure - Director's Cut
115	Сказка, рассказанная в туалете
	Тупые пришельцы
116	Мистическое путешествие
	Schizm: Mysterious Journey (Щизм)
118	О книгостроении в современной игровой индустрии...
	Siege of Avalon
119	Комдивоклепание
	Петья 3: Возвращение Аляски
120	Последний мамонт
	Wizardry VIII
126	Под колпаком
	Gothic
130	По ту сторону Pool of Radiance

INTERNET

132	Пролет Таранова
	Aces High

CHEATS

136	Cheats
-----	--------

HARDWARE

138	Железный поток
140	Обзор рынка рулевых колонок для компьютерных автосимуляторов

Z-ZONE

143	Заставка
144	Цензор
154	Комикс
156	Почта

С п и с о к и г р в н о м е р е :

Ил-2. Штурмовик	10	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	36	Rally Trophy	94
Петья 3: Возвращение Аляски	119	Homeplanet	20	Return to Castle Wolfenstein	26
Тупые пришельцы	115	Hundred Swords	70	Schizm: Mysterious Journey (Щизм)	116
Aces High	132	Jack Orlando: A Cinematic Adventure - Director's Cut	114	Secret Service: In Harm's Way	45
Alcatraz - Prison Escape	42	Kohan: Ahrihan's Gift	66	Siege of Avalon	118
AquaNox	32	Larry Ragland 4X4 Challenge	101	Silent Hunter II	102
Bacteria	40	Lucky Luke	43	Soul Reaper 2	38
Battle Realms	60	Master Rallye	78	Star Wars: Galactic Battlegrounds	56
Beach Head 2002	44	Mat Hoffman's Pro BMX	100	Supercar Street Challenge	90
Comanche 4	84	Medieval: Total War	50	Takeda	62
Deadly Dozen	35	Megarace 3	86	The Shadow of Zorro	24
Eastside Hockey Manager	96	Miami Powerboat Racer	101	The Sims Hot Date Expansion Pack	66
Empire Earth	68	Monsters, Inc. Scare Island	43	Tom Clancy's Ghost Recon	30
Europa 2	64	Moto Racer 3	83	Trainz	98
FIFA Football 2002	80	MS. PAC-MAN: Quest for the Golden Maze	42	US Racer	90
Galleon: Island of Mystery	22	Myth III: The Wolf Age	54	Wizardry VIII	120
Gore - The Ultimate Soldier	25	New York Race	86	Woody Woodpecker	45
Gothic	126			Worms Blast	55

Список рекламы в номере	
1С	9, 19, 23, 29, 41, 59, 71, 79, 89, 113, 125, 129,
Бука	2
Медиатека 2002	139
Руссобит-М	21, 37, 67
A2000	138
New Media Generation	77, 93
RINET	39

Новости

HNWN

Юрий Пашолок

Владимир Чаплыгин

J7

Андрей Щур

Action

Ghost Recon: куй железо пока горячо

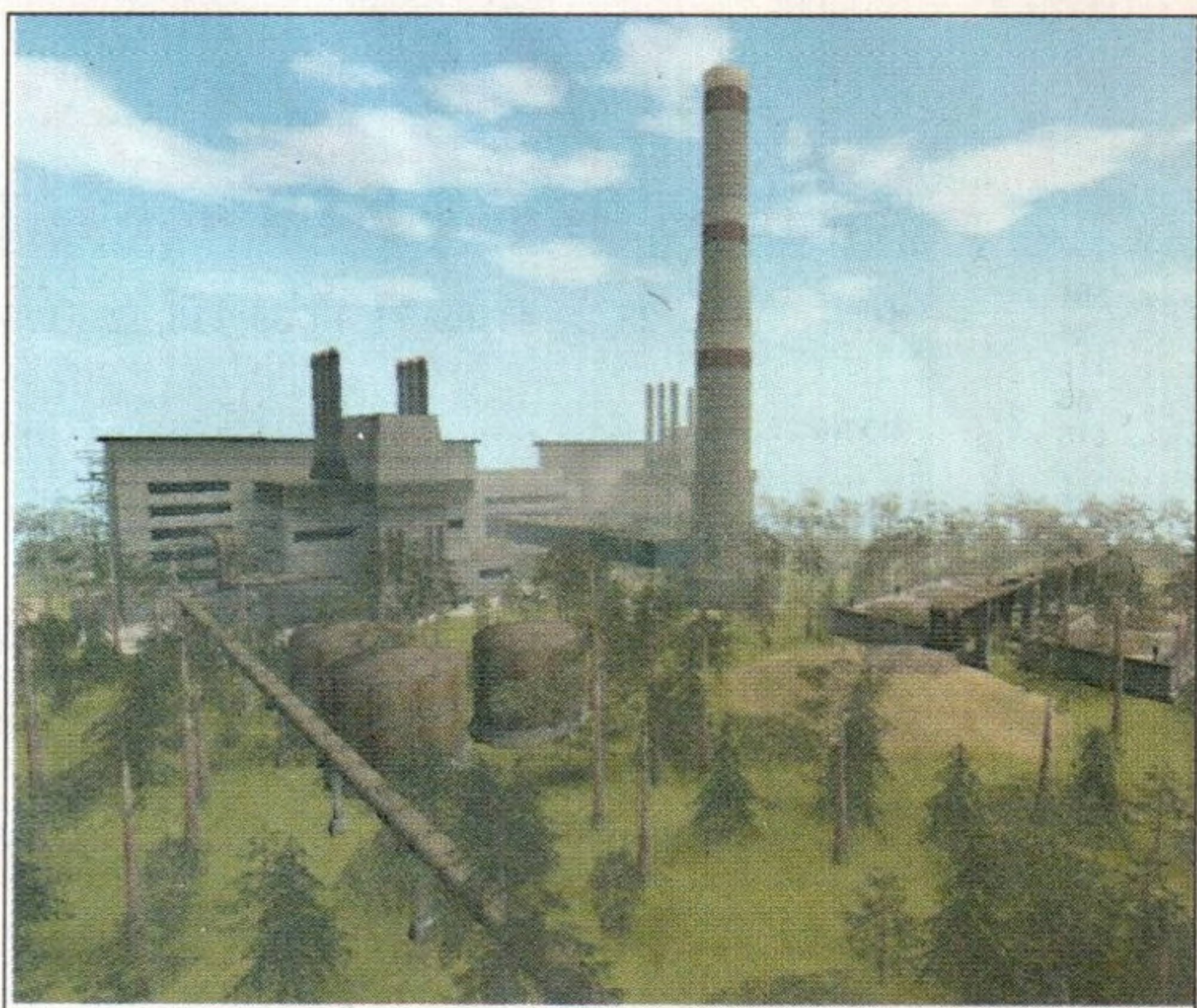


Последний продукт компании Red Storm Entertainment - Tom Clancy's Ghost Recon вот уже больше месяца пользуется стабильным успехом в США и в Европе. Поэтому разработчики решили не откладывать дело в долгий ящик и тут же приступили к своей игре первый эддон. Почему первый? Да потому что на горьком опыте серии Rainbow Six геймеры знают, что контора Тома Клэнси, пока не выжмет из нас последние деньги за очередной add-on к своей комбатсимвольской нетленке, не успокоится.

В Ghost Recon Mission Pack, который появится на прилавках магазинов уже в марте, нам предстоит погасить конфликт, разгоревшийся на территории Северной Африки между Эфиопией и Эритреей (жалко, что Гондурас сюда никак нельзя втиснуть). Всего обещано 8 однопользовательских уровней, пара-тройка мультиплеерных карт, плюс несколько новых видов стрелкового оружия и боевой техники.

Duke Nukem: Endangered Species отменен

Стала известна шокирующая для всех фанатов Дюка Нюкема новость: охотничий симулятор Duke Nukem: Endangered Species отменен! Об этом заявил Скотт Миллер, глава 3D Realms.



Nocturne, Max Payne и American McGee Alice собрались экранизировать

Из голливудских мастерских пришло сообщение, что по Nocturne, игре жанра horror survival, или, проще говоря, ужастику, собрались делать кино.

Компания Terminal Reality подписала договор с Collision Entertainment - студией, принадлежащей Dimension Films, на использование игрушки в качестве идеи для нового блокбастера.

Как заявил продюсер будущей картины Scott Faye, "Nocturne будет похожим на "Неприкасаемых", только с налетом мистики и чумовым экшеном, причем все будет замешано на захватывающем новом сюжете".

Nocturne - не единственная игра, которую подвергли "голливудизации". Вышеупомянутая студия Collision Entertainment подготавливается к съемкам фильма про похождения еще одного культового героя компьютерных игр - Макса Пэйна. В данный момент разрабатывается сценарий картины, над которым корпееет Siavash Farahani (если это имя вам что-нибудь скажет), а непосредственно съемка начнется весной следующего года.

Сценарий фильма будет полностью сохранять основные перипетии игрового сюжета. Мы снова увидим Макса, агента отдела по борьбе с наркотиками Нью-Йоркской полиции, учиняющего разборки с наркомафией в стиле "Грязного Гарри". Работа над фильмом ведется в тесном контакте с 3D Realms, разработчиком игры. Выход фильма назначен на весну 2003 года.

Кроме того, неугомонная Collision трудится над переносом в VHS экшена American McGee's Alice. Любопытно, что сопродюсером этого проекта является сам создатель игрушки, товарищ МакГи. У проекта пока нет даже сценариста, активными поисками которого компания и занята.

Насчет фильма McGee в интервью сказал: "Неважно, что вы разрабатываете - игру или фильм, вы все равно создаете главных персонажей, хороший сюжет и кучу интересных примочек. Когда я разрабатываю игры, я, прежде всего, слежу за визуальным восприятием действия, и такой подход очень пригодился мне в Голливуде".



Ну и зачем нам фильм?

Напомним, что Duke Nukem 3D: Endangered Species разрабатывался украинской командой Action Forms. На счету этой фирмы первый в СНГ по-настоящему конкурентоспособный шутер Chasm: The Rift, а также серия охотничьих симуляторов Carnivores. Создавался Duke Nukem 3D: Endangered Species по заказу 3D Realms. Было известно, что игра уже приближается к релизу, и тут вдруг такой неожиданный поворот событий.

От комментариев по поводу заявлений Скотта Миллера представители Action Forms отказались. Остается лишь ждать новых заявления со стороны 3D Realms и Take 2 Interactive, последняя, как известно, являлась издателем Duke Nukem 3D: Endangered Species. Складывается по-настоящему скандальная ситуация...

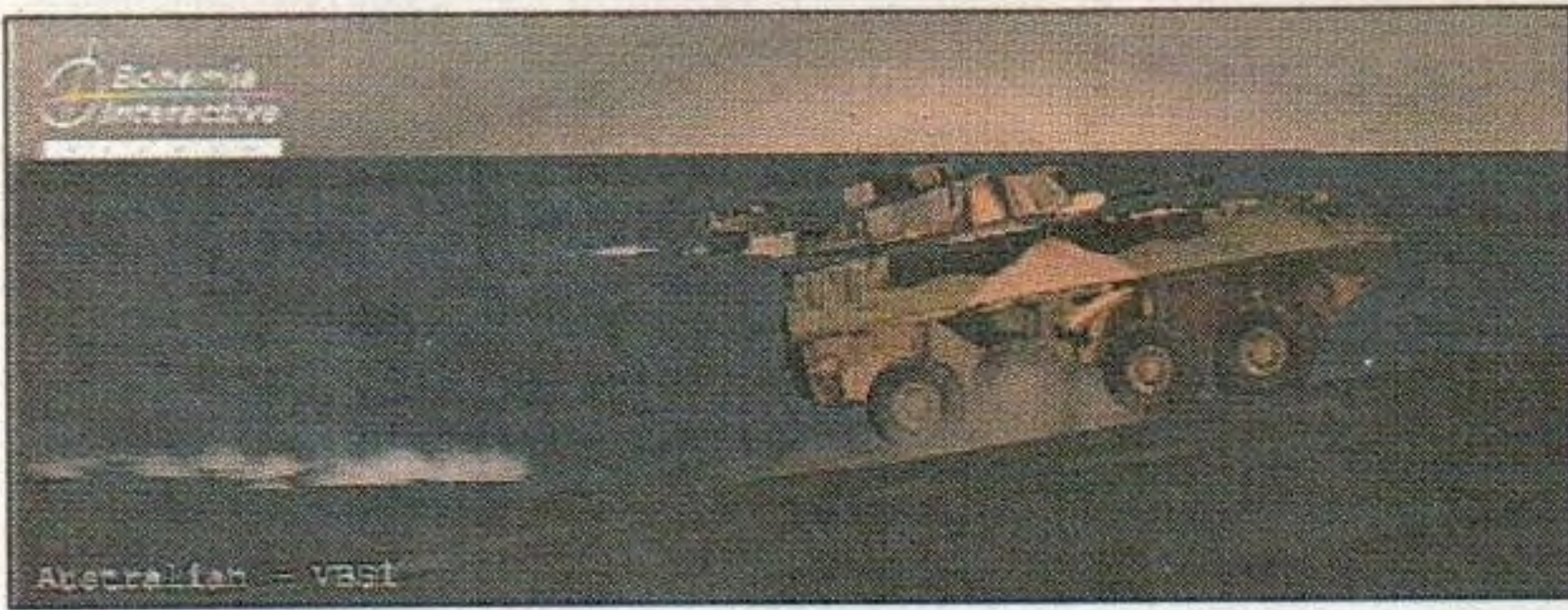
"И тут шестой во втором ряду Дентон достал пистолет..."

Deus Ex - игра запомнившаяся практически всем. Нет ничего удивительного в том, что нашлись энтузиасты, которые решили продлить ее жизнь путем создания мода, позволяющего проходить Deus Ex в кооперативном режиме. К настоящему моменту уже вышла первая открытая бета-версия этого интересного побочного проекта. Нужно заметить, что в ней пока не нашло отражение многое из задуманного авторами - сейчас группа Джей Си Дентонов может только присоединиться к игре и побеседовать с некоторыми NPC,

но в будущем, естественно, планируется выпуск новых версий мода с более обширными возможностями.



Operation Flashpoint для военных



Вот и Operation Flashpoint заребрили в армию... Анонсирован Virtual Battlefield System 1, армейский симулятор на базе технологий Bohemia Interactive Studio, примененных в Operation Flashpoint. Основным заказчиком VBS-1 выступает американское Министерство Обороны в лице USMC. Появление милитаризованного варианта Operation Flashpoint ожидается в 2002-2003 году.

Virtual Battlefield System 1 - не первая подобная разработка для Министерства Обороны США. Еще несколько лет назад Novalogic делала тактический симулятор для американских морпехов. Собственно, вы его наверняка видели - его "конверсионная" версия называется Delta Force: Land Warrior.

Немного статистики



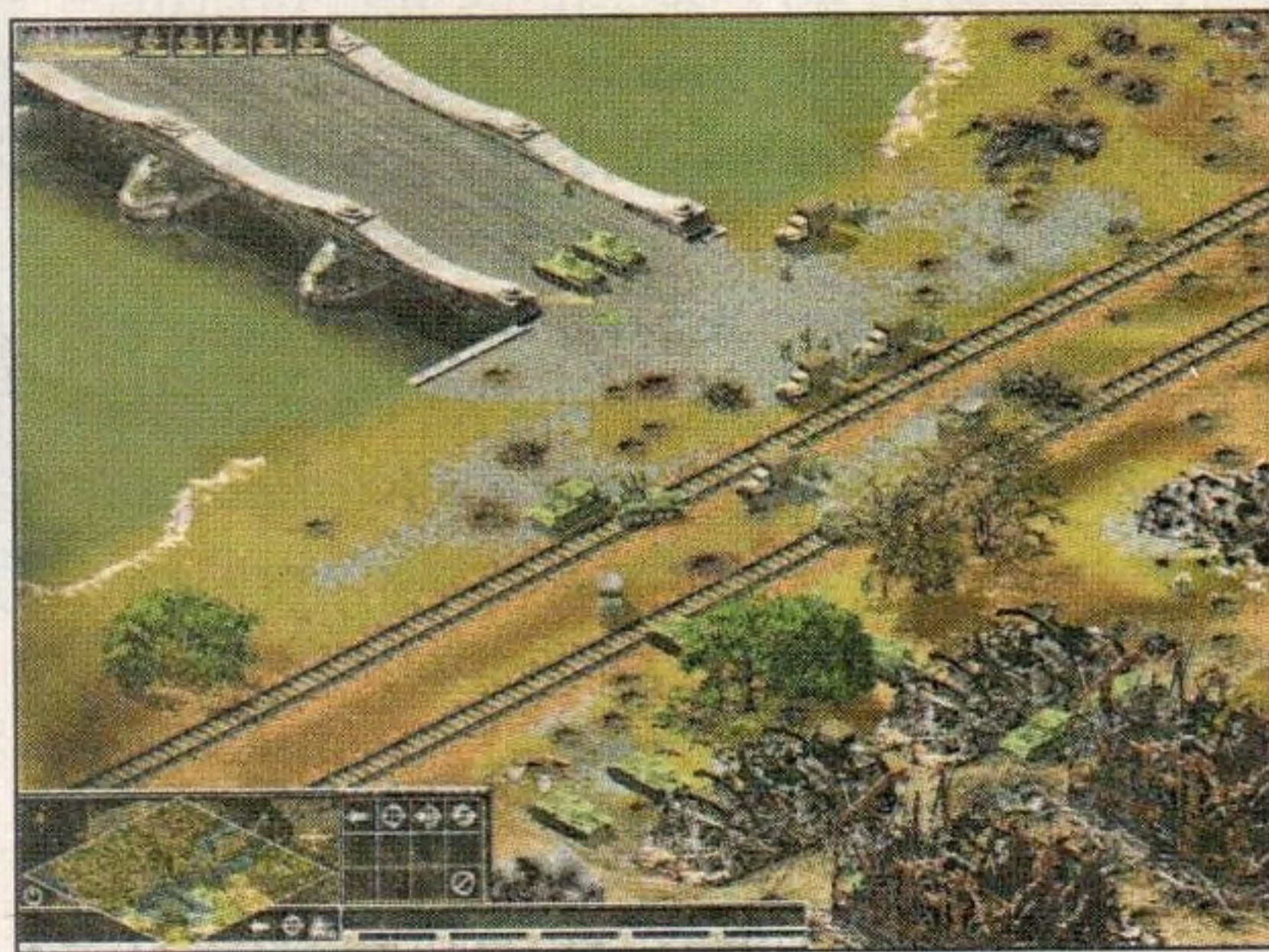
Известный сайт GameSpy провел очередные статистические исследования, дабы выяснить, какой же шутер наиболее популярен среди любителей сетевой игры. За основу была взята статистика одноименной программы GameSpy. Итак, вот она, семерка самых популярных шутеров:

- 1) Half Life - 15682 сервера, 69327 игроков
- 2) Unreal Tournament - 2954 сервера, 6829 игроков
- 3) Quake 3: Arena - 2870 серверов, 5377 игроков
- 4) Return to Castle Wolfenstein - 681 сервер, 3808 игроков
- 5) Medal of Honor: Allied Assault Demo - 368 servers, 1963 игрока
- 6) Wolfenstein MP Test - 127 серверов, 1808 игроков
- 7) Tribes 2 - 638 серверов, 1777 игроков

Кто бы мог сомневаться, что Half-life займет первое место? Разумеется, с таким забойным сетевым хитом, как Counter-Strike, у продукта Valve нет конкурентов. Но вот что интересно: если раньше отрыв UT от Quake 3: Arena был существенен, то теперь он практически отсутствует. А вот что стало настоящей сенсацией, так это серьезные позиции в рейтинге Return to Castle Wolfenstein и Medal of Honor: Allied Assault Demo, а ведь последний даже еще и не вышел. Примечательно, что Return to Castle Wolfenstein присутствует сразу в двух видах - полной версии, а также сетевого теста. Как видите, не у нас одних любят халяву...

Strategy

Бесконечная война



Продолжение Sudden Strike было неотвратимо, как падение Третьего Рейха, и вот стали известны некоторые детали относительно грядущего хита. К Советскому Союзу, Германии, Великобритании и США добавится еще одна действующая сторона, как вы все уже догадались, это японцы. Соответственно, станет доступен еще один театр боевых действий. Все участники событий обогатятся новой техникой, которую обещают моделировать куда более тщательно - это касается и сравнительных характеристик боевых единиц, и времени их появления, и более грамотной реализации системы повреждений. Давно пора, может, хоть теперь танки не будут выноситься из трехлинейек? Кроме того, CDV обещает уделить особое внимание соответствию игры историческим реалиям, будут сценарии, куда более приближенные к событиям, действительно имевшим место. В общем, похоже, что в компании плодотворно восприняли конструктивную критику, посыпавшуюся на них от знатоков военной истории, и подучили матчасть. Ждем Sudden Strike 2 летом 2002 года, и без того отличная игра обещает стать еще интереснее.

Тормоза

Перенесена на сентябрь 2002 дата выхода в свет Age of Mythology, очередной стратегической игры от Ensemble Studios. Она будет полностью трехмерной и предложит нам принять участие в реал-таймовых сражениях с применением магии и сверхъестественных существ между тремя древними народами (норвежцами-викингами, греками и египтянами). Брюс Шелли (Bruce Shelley) в интервью сайту GameSpot объяснил за-



держку необходимостью шлифовки игрового процесса, ведь игра обещает быть полностью готовой уже в январе, остальной период времени четыре пятых состава Ensemble будут оттачивать баланс. И вот тут возникает интересный вопрос - а чем занимаются оставшиеся двадцать процентов команды? Скорее всего они уже вовсю работают над секретным "необъявленным проектом", так что ждем известий и строим предположения. А чтобы не сильно скучать в процессе, полюбуемся на забавный рождественский скриншот от разработчиков.

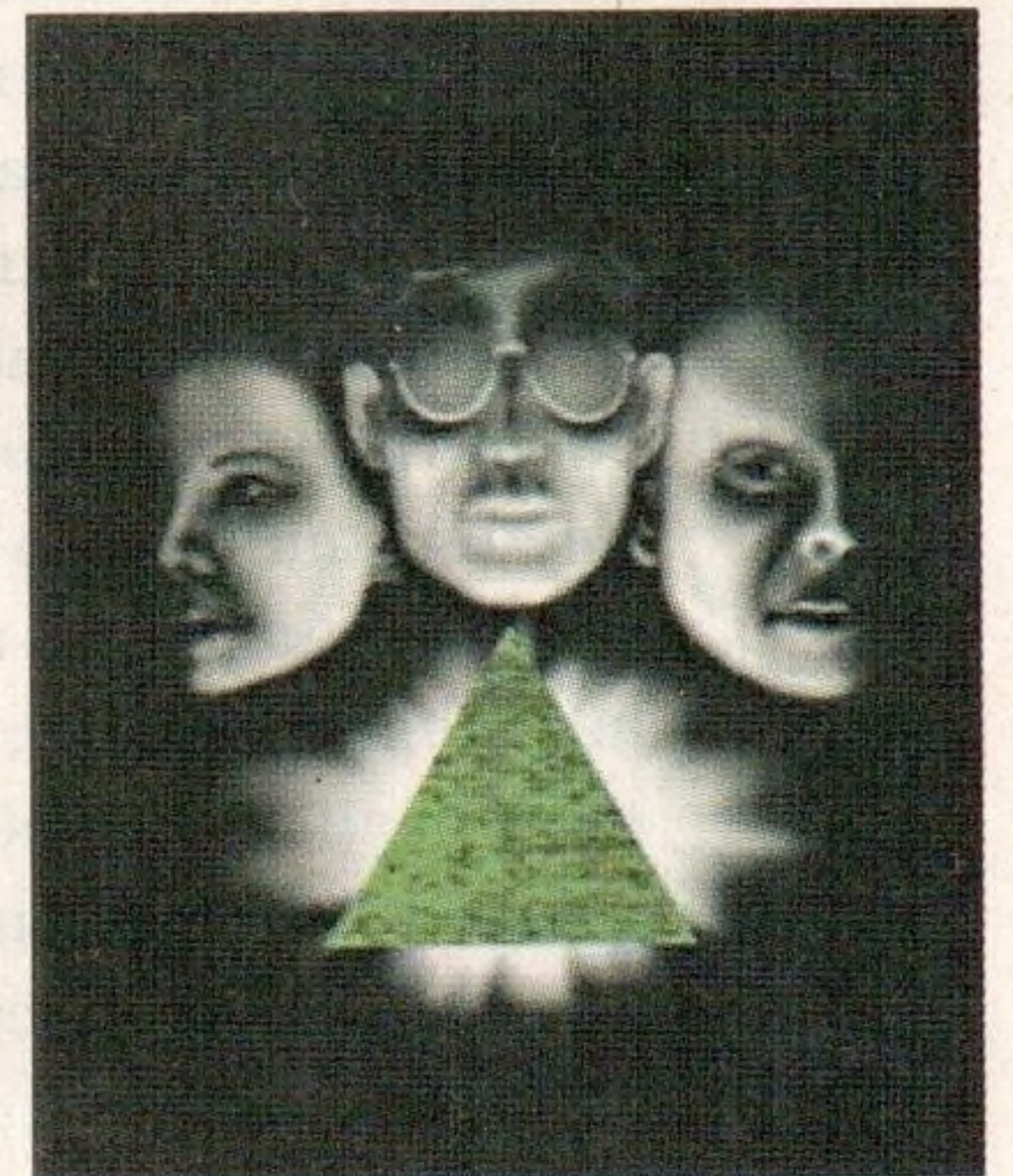
К вопросу о теории заговора

Electronic Arts потихоньку сворачивает не оправдавшую ожиданий Majestic, игру, которая должна была создавать вокруг игрока ощущение заплетающейся интриги, добиваясь этой цели даже путем анонимных сообщений через e-mail. Однако свято место пусто не бывает. В проекте компании Delta Green - несколько другой, куда более привычный проект. Если говорить простым языком - это будет стратегия с элементами тактики, в которой нам предстоит руководить секретным подразделением по борьбе с внешней угрозой, настолько секретным, что даже работающие на него люди порой сомневаются в его существовании. Надо будет выполнять секретные миссии, разоблачать заговоры, похищать важные документы, устранять мешающих людей и даже сражаться с таинственными инопланетными созданиями. Разработкой игры занимается компания Flying Lab Software, известная по Rails Across America, а выход игры намечен на 2003 год.

Кстати, компьютерная игра - всего лишь реализация очень популярной на Западе настольной RPG/Strategy Delta Green, которая основана на произведениях Говарда Филиппа Лавкрафта.

Иногда они возвращаются

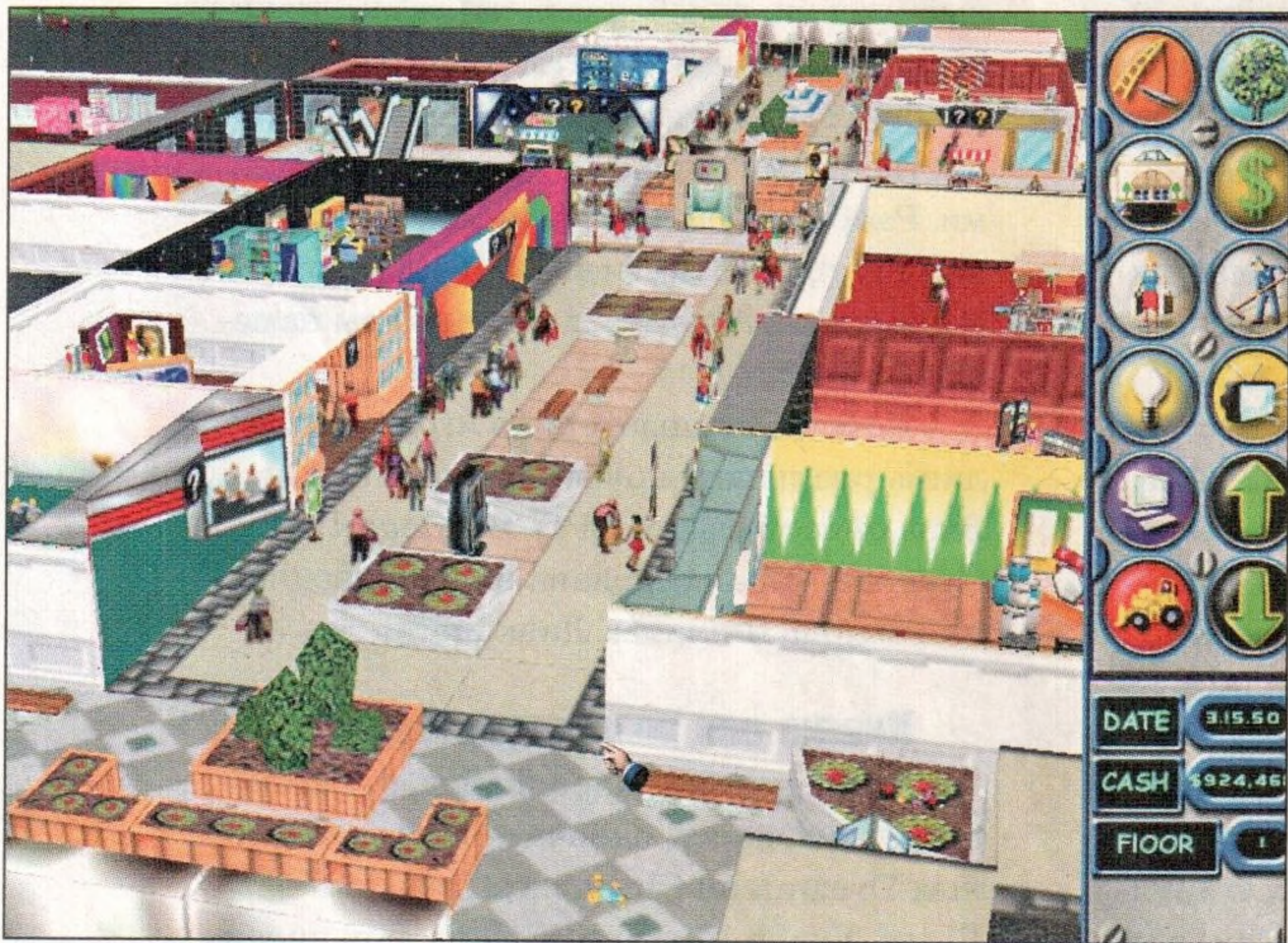
Оригинально разрешилась ситуация вокруг, казалось, окончательно отмененных Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. Virgin Interactive, издатель проекта и правообладатель, подрядила на работу команду Atar Interactive из Чехии. Предыдущим и единственным проектом



чехов была RTS Original War, ничего из себя не представляющая. Выглядит это немного настораживающе – набираться опыта молодым разработчикам, пожалуй, стоит не на столь масштабной и ожидаемой игре, как продолжение X-COM. Между тем, проект обещают завершить уже к следующему Рождеству, что выглядит совсем уж маловероятным, если учесть, что игра создается практически с нуля. Самодельный трехмерный движок не имеет ничего общего с ноу-хау от Mythos (следовательно, с перспективой разрушать окружение мы можем распрощаться почти наверняка), образцы арта, доставшиеся в наследство, не используются. В работе Altar Interactive будет помогать один из бывших разработчиков Dreamland Chronicles, Поль Випп.

Зато основная концепция игры не изменится – снова нашествие пришельцев, создание организации, борющейся с ними, расстановка баз по всему миру, найм оперативников, обладающих набором улучшающихся со временем характеристик, исследование земных и инопланетных технологий и главное: походовой боевой режим! Не забыт и всеми любимый geoscape, трехмерная карта мира. Да, можно с уверенностью сказать, что получится у чешских разработчиков явно не Dreamland (если получится) – что вовсе не означает того, что у них не может получиться достойный продолжатель дела X-COM. Рабочее название проекта звучит как UFO: Freedom Ridge, но оно наверняка еще изменится.

Универмаг по-американски



Спустя некоторое время после новогодне-рождественских праздников, отойдя от тяжелых выходных, поклонники экономических стратегий смогут почувствовать себя на месте очередного магната. На этот раз компании Take Two и Holistic Design предложат им побыть руководителями торгового центра в игре Mall Tycoon. Основная задача уважающего себя руководителя – чтобы его супермаркет приносил прибыль, но на пути к процветанию ждет немало трудностей. Мало сдавать площади в аренду и уметь считать доллары, нужно еще и обращать внимание на характеристики продавцов – вдруг они отпугивают покупателей одним только внешним видом? Впрочем, покупатели тоже хороши, помимо добро-

порядочных мамаш с авоськами и кошелками, по вашему центру будут шляться разные подозрительные личности – одним достаточно просто поглазеть (туристы из России, не иначе), другие так и норовят что-нибудь стянуть или устроить скандал. Тинейджерам подавай зал игровых автоматов, маленькие дети требуют игровую площадку и ряженого Санта-Клауса на Рождество, китайцы остро нуждаются в национальной кухне, все остальные тоже чего-то хотят. Помогут в привлечении посетителей специальные события – распродажи, концерты известных групп или шоу трансвеститов (шутка, просто шоу). Помимо свободного режима, наличествуют сценарии. Вот только графика пугает – от скриншотов так и тянет непередаваемым ощущением “моей первой игры под Direct 3D”. Демо-версию игры вы можете найти на нашем диске.

Simulation\Sports

Успех почти гарантирован

Вслед за Дэвидом Бекхэмом, подписавшим контракт с компанией Rage Software, его тренер Алекс Фергюсон (разумеется, не бесплатно) дал согласие разработчикам из Anco Software на использование своего имени в новом футбольном менеджере – Alex Ferguson's Player Manager 2002. И если продукцию, в названии которой присутствует фамилия Дэвида, смогут лицезреть лишь обладатели приставок, то гигант футбольной тактической мысли помимо двух “сонек” появится и на PC.

Нам обещано пятьсот с лишним команд, более тридцати пяти тысяч игроков, плюс достоверная информация о тренерском штабе каждого клуба и весьма неплохая графика. Теперь прибавьте ко всему вышеупомянутому известное во всем мире имя тренера культового футбольного клуба “Манчестер Юнайтед” и вы получите представление о готовящемся проекте.

Спорт+Pepsi+портирование с приставки=Pepsi Max Extreme Sports?

Издательство Empire Interactive объявило, что в скором времени они намерены выпустить Pepsi Max Extreme Sports. В игре мы примем непосредственное участие в шести экстремальных видах спорта: bungee jumping, sky surfing, ATV, mountain biking, snowboarding и speed gliding. Разумеется, наличие большого количества замысловатых и труднопроходимых маршрутов, плюс различные игровые режимы гарантируются. Отметим, что под личиной “новинки” скрывается знакомая обладателям “дримкастов” игрушка Sega Extreme Sports. Не стоит подробно объяснять, что обычно пред-



ставляют собой осуществленные в кратчайшие сроки “порты” с приставки на персональный компьютер. Неужели очередной тят-ляп, и готово?

Безумный мотоциклист



Еще одна новость от компании Electronic Arts. На этот анонсирован Freestyle 2002. Если описывать будущую игру вкратце, то можно ограничиться лишь одной фразой, которая как нельзя более точно характеризует готовящийся проект: Freestyle 2002 – это клон Motocross Madness 2 со всеми вытекающими отсюда последствиями. В игре вы найдете подробнейшие характеристики восьми персонажей (поговаривают, что разработчики готовят лихо закрученную сюжетную линию) и нестандартное музыкальное сопровождение. Вместо обыденного “тыц-тыц-тыдыц” в игру вставят несколько композиций известных американских альтернативщиков, но конкретные имена музыкантов пока держатся в секрете.

Грядет Tony Hawk's Pro Skater 4

В то время как счастливые владельцы игровых консолей веселятся, играя в третью часть симулятора скейтборда



Tony Hawk's Pro Skater, а грустные обладатели PC дожидаются появления игры на их платформе, Activision и Neversoft уже всерьез говорят о Tony Hawk's Pro Skater 4.

Прежде всего, надо разъяснить, кто же такой этот самый Тони Хок. Тони сейчас 33 года, он считается едва ли не лучшим скейтбордистом на планете. Трюки, которые выделяет этот уже не слишком-то молодой человек, поражают воображение, ему ничего не стоит сделать мертвую петлю на своем скейтборде. Несколько лет назад Тони подписал соглашение с Activision об использовании своего имени в игре, которое, как выяснилось позже, принесло ему еще большую славу, а заодно и кучу денег. Достаточно сказать, что Tony Hawk's Pro Skater 3 - самая продаваемая игра для Sony PlayStation 2.

Что же касается Tony Hawk's Pro Skater 4, то о нем практически ничего неизвестно. Скорее всего, движок игры претерпит кардинальные изменения, будут внесены коррективы в геймплей и так далее. Ждать появления Tony Hawk's Pro Skater 4 следует не раньше 2003 года. Пока же есть проблемы и понаущнее - дожидаться-таки появления Tony Hawk's Pro Skater 3 на PC...

Pet Racer: крылья, ноги и хвост

Польская компания Techland - анонсировала экзотическую аркадную гонку Pet Racer. Игрушка всем своим видом напоминает беспашабно веселый Toon Car (в России - "Большие гонки"), только здесь за баранкой сидят не мультяшные человекоподобные герои, а всевозможные виды животных. Темно-синие крокодилы соседствуют с ярко-желтыми цаплями и зелеными бегемотиками. В общем, сплошной кошмар для взрослых и яркое зрелище для детей. Помимо этого обещано 30 неповторимых треков, в основу которых лягут природно-климатические места обитания животных-гонщиков, огромное количество залихватского экшена (оцените возможность забросать противника гнилыми помидорами) и еще много чего интересного. Ориентировочная дата выхода сего творения намечена на первый квартал 2002 года.

RPG

Gundam в онлайн!

Еще одной азиатской MMORPG стало больше. Японская компания Dimps Digital Innovator анонсировала Gundam Online: UniversalCentury.net, онлайн-игру, создаваемую по мотивам известной анимэ Gundam.

Возможности Gundam Online потрясают: одновременно на сервере может находиться до ста шестидесяти тысяч (!) человек, игровой мир имеет

выскафандры. Основным местом баталий будет космическое пространство, однако схватки на Земле и Луне также не будут редкостью.

Дата выхода Gundam Online: UniversalCentury.net в настоящее время неизвестна. Пока что игра проходит закрытое альфа-тестирование, и возможно, через несколько месяцев появится бета-тест на английском языке. Пока же можно сказать одно - нас ожидает один из самых амбициозных онлайн-проектов.

Кто из RPG больше всех проданся

Появилась весьма любопытная информация о том, какие игры жанры RPG лучше всего продавались в период с февраля по декабрь этого года. Итак, места распределились следующим образом:

- 1). Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction - 576,143 копий
- 2). Diablo II - 306,422 копий
- 3). Dark Age of Camelot - 115,894 копий
- 4). Baldur's Gate II: Shadows of Amn - 103,144 копий
- 5). EverQuest: The Ruins of Kunark - 92,172 копий
- 6). Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal - 85,451 копий
- 7). Baldur's Gate - 83,208 копий
- 8). Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura - 69,522 копий
- 9). Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor - 55,211 копий
- 10). EverQuest: The Scars of Velious - 66,496 копий
- 11). Anarchy Online - 47,356 копий

Дьябла и тут утерла всем нос. Любопытно, что три из одиннадцати самых продаваемых RPG - онлайн-овые. То ли еще будет...

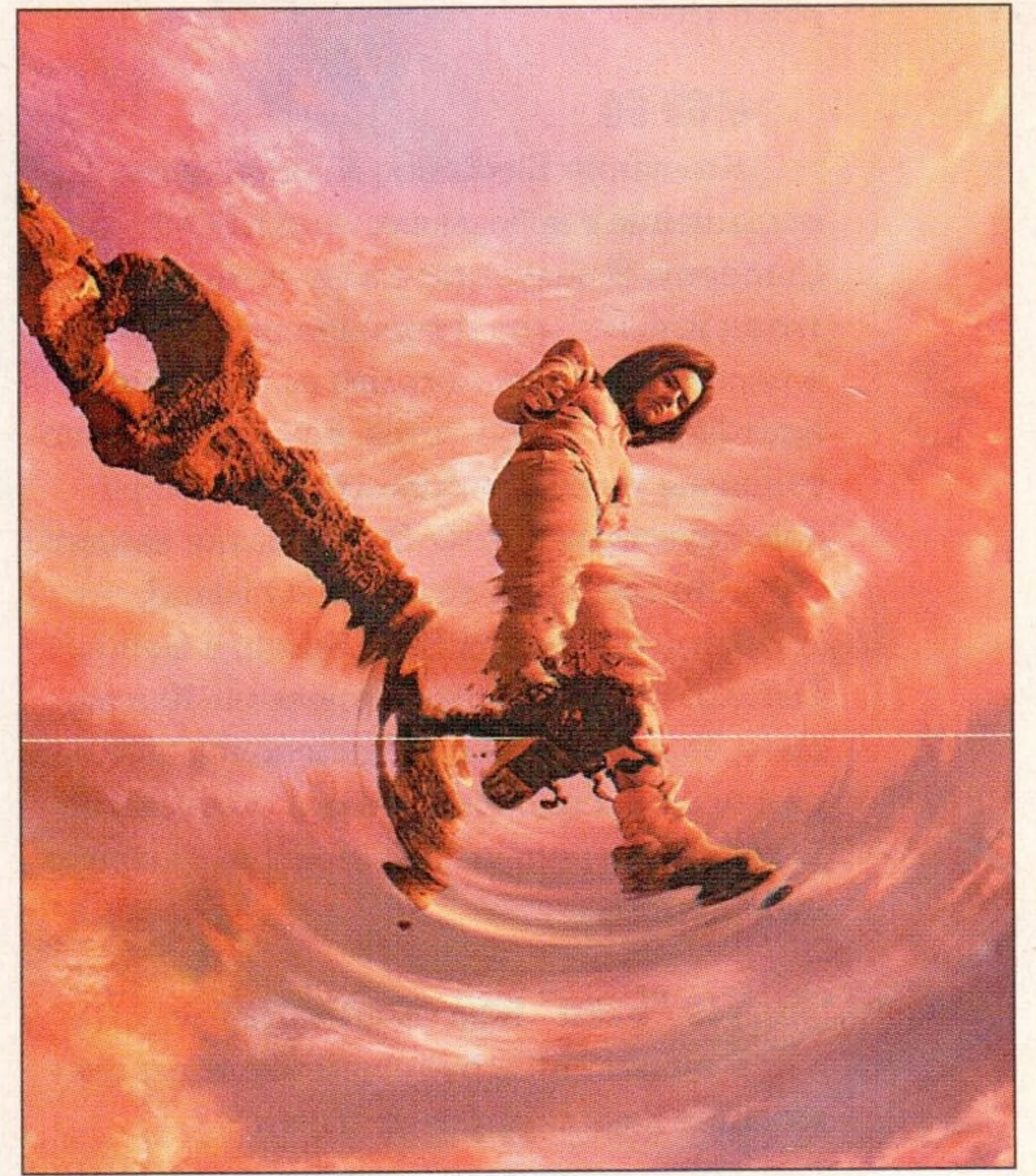
размер более миллиона километров в диаметре (включая космическое пространство). Не менее впечатляющими выглядят и системные требования, минимумом являются Pentium-III 600, 128 Мб RAM, гигабайт свободного места на диске, а также видеокарта с не менее чем шестнадцатью мегабайтами видеопамяти.

Как и в анимэ, основным времяпровождением в Gundam Online будут бесчисленные схватки с противником. Впрочем, вы можете вести и более спокойный образ жизни, все-таки это RPG, а не шутер. Разумеется, можно опробовать в действии знаменитые бое-

Новости компаний

Кадровые перестановки в Square

Подав в отставку президент и исполнительный директор компании Square Hsashi Suzuki. Вызвано это было тем, что под его руководством компания за последние шесть месяцев потеряла около 127 миллионов долларов. Такой удар был нанесен Square в результате крайне неудачного проката компьютерной кинокартины "Final Fantasy: The Spirits



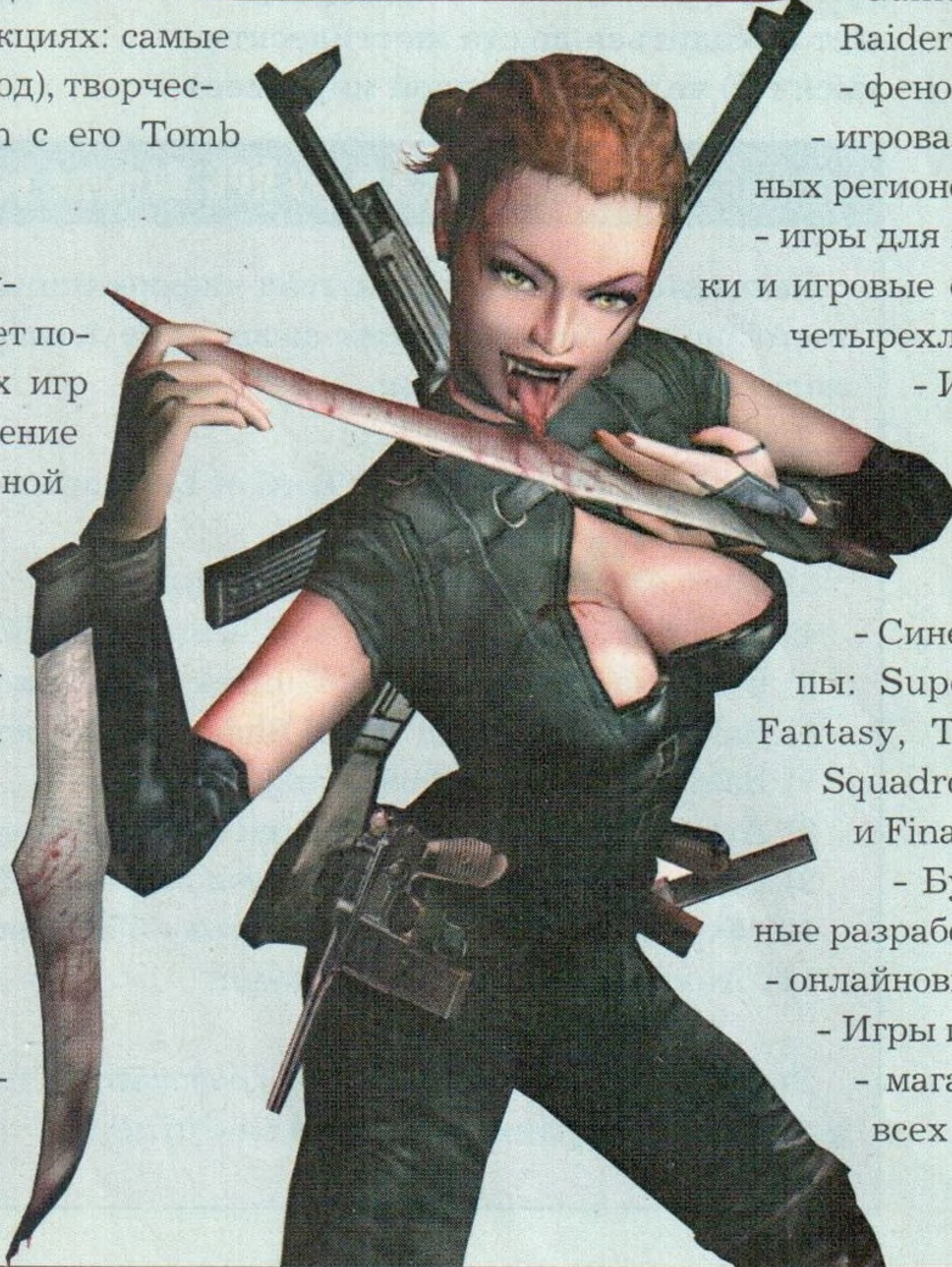
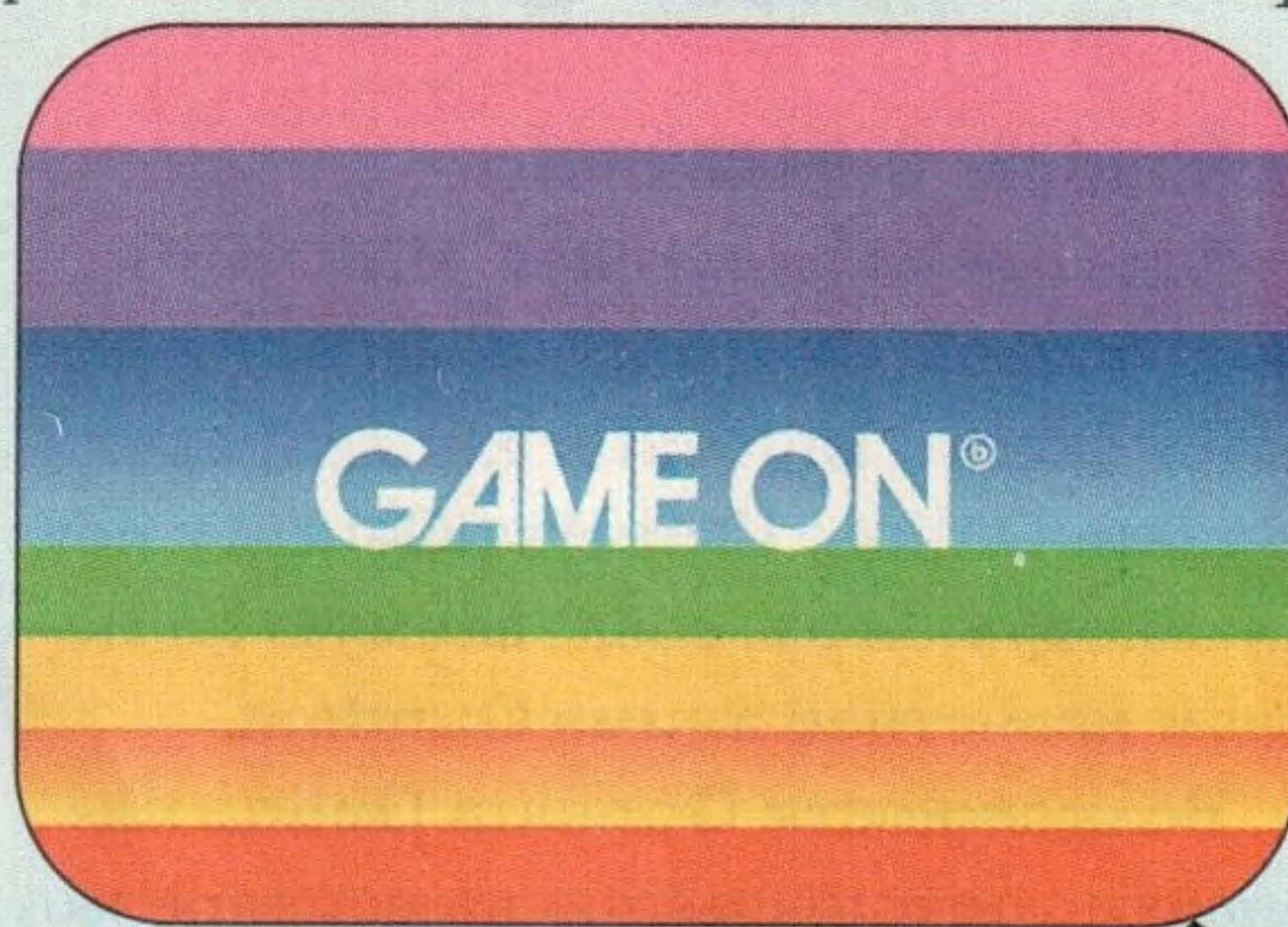
GAMEON: еще одна выставка

Английская компания Barbican Gallery объявила о проведении в 2002 году выставки, посвященной 40-летней истории компьютерных игр. В отличие от E3 и ECTS, GAMEON будет продолжительной: с 16 мая по 15 сентября. Основная тема выставки - исследование влияния компьютерных игр на современную культуру. В ходе подготовки организаторы помотались по Европе, штатам и Японии, выискивая и собирая наиболее интересные экспонаты. Всего ожидается около 250 участников, стенды которых разместятся в 11 тематических секциях: самые ранние аркады (Computer Space, 1971 год), творческий процесс (на примере Core Design с его Tomb Raider'ом и Maxis с их The Sims) и т.п.

Посетители смогут оценить оригинальные артворки и прототипы игрушек. В отделе семейных игр можно будет поиграть в четыре десятка легендарных игр всех жанров. Отдельная тема - пересечение компьютерных игрушек с музыкальной индустрией и кино. Специальная тема - отражение в играх национально-культурных особенностей разных стран, а также исследование различий между играми, сделанными в Европе, США и Японии. Одна из самых больших секций отведена под будущее игрушек. Здесь можно увидеть последние технологические писк, применяемые в игровой индустрии и самое-самое продвинутое железо.

А теперь - конкретнее о том, что смогут "пощупать" посетители:

- древние компьютеры и аркады - Spacewar (1962, разработчик - Steve



- Russell, платформа - компьютер PDP-1), Computer Space (1971), Pong (1972), Space Invaders (1978), Pac-Man (1980), Donkey Kong (1981);

- редкие консоли и контроллеры - Atari, Commodore, Nintendo, Sega, Sinclair и Sony;

- машины, которые произвели революцию в играх - Magnavox Odyssey (1972), Sinclair ZX Spectrum (1982), Sony PlayStation (1995) и т.д.;

- Творчество разработчиков: DMA/Rockstar Games - Grand Theft Auto, Core Design - Tomb Raider, Maxis - The Sims;

- феномен Pokemon;

- игровая культура: общее и отличия в играх разных регионов планеты;

- игры для маленьких детишек - артворки, джойстики и игровые станции с игрушками, рассчитанными на четырехлетних юзеров;

- Игровые звуки - саундтреки из игр: Robbie Williams (FIFA Football 2000), Chemical Brothers (WipeOut), The Cardigans (Grand Turismo), Ian Dury (Duet Machina);

- Синема и игры - самые крутые постеры и клипы: Super Mario Brothers, Tomb Raider, Final Fantasy, Tron, Golden Eye, & Star Wars Rogue Squadron. Демонстрация сцен из Tron, The Matrix и Final Fantasy;

- Будущее индустрии - последние железные разработки и планы на будущее;

- онлайн-овые и мультиплеерные игры;

- Игры и современное искусство;

- магазинчик - можно будет приобрести игры всех эпох, книжки, журналы.

Within", на которую возлагалось множество надежд и в которую было вложено огромное количество финансов.

Следуя традиции японских корпораций, в самой Square смещение с Suzuki не связывают с его оплошностью. Формулировка причины была гораздо мягче: новый человек, Yoichi Wada, был поставлен для того, чтобы его методы руководства позволили в кратчайшие сроки реорганизовать компанию для достижения лучших результатов работы.

Несмотря на неудачу и последующее смещение, Hsashi Suzuki остался в компании и занимает сейчас одно из кресел директора.

LEGO-GO

Компания Electronic Arts заключила соглашение с небезызвестной LEGO Company. В результате в течение трех лет титан игровой индустрии сможет издать и переиздать тридцать игр на четырех платформах. Разумеется, все они будут посвящены тем или иным событиям в мире конструкторов LEGO. В тридцатке найдется место LEGO Bionicle, LEGO Island, Academy of Flight, LEGO Sports и Galidor: Defenders of the Outer Dimension. Как видите, большинство проектов подпадает под рамки аркад или спортивных состязаний. Ближайшее релизы намечены на февраль 2002 года.

Что "Бука" нам локализует

В ближайшем будущем нас ждут следующие локализации от "Буки":

Wizardry 8 - декабрь 2001 года
Электронный Ди-Джей Dance 3 - декабрь 2001 года

Герои Меча и Магии IV - март-апрель 2002 года

Меч и Магия IX - апрель-май 2002 года
Операция Flashpoint: Холодная война - февраль 2002 года

Insane - декабрь 2001 года
Grand Theft Auto 3 - март 2002 года
Colin McRae Rally 2.0 - первый квартал 2002 года

Америка:
Борьба с пиратством

Департамент юстиции США обнародовал результаты проведения трех операций по борьбе с компьютерным пиратством, в результате которых были выписаны ордера на арест более 200 человек по всему миру. На данный момент это самая широкомасштабная акция, проведенная против компьютерных пиратов.

Первая операция под кодовым названием "Bussaneer" была кульминацией более полугодового расследования, проводимого совместно отделом по расследованию компьютерных преступлений и службой распространения лицензионных программ. Основной ее целью было выявление фирм занимающихся распространением нелегального софта и видео через Интернет. В ходе операции была ликвидирована группа пиратов "DrinkOrDie", в которую входило около 40 человек. Кроме того, агенты вышли

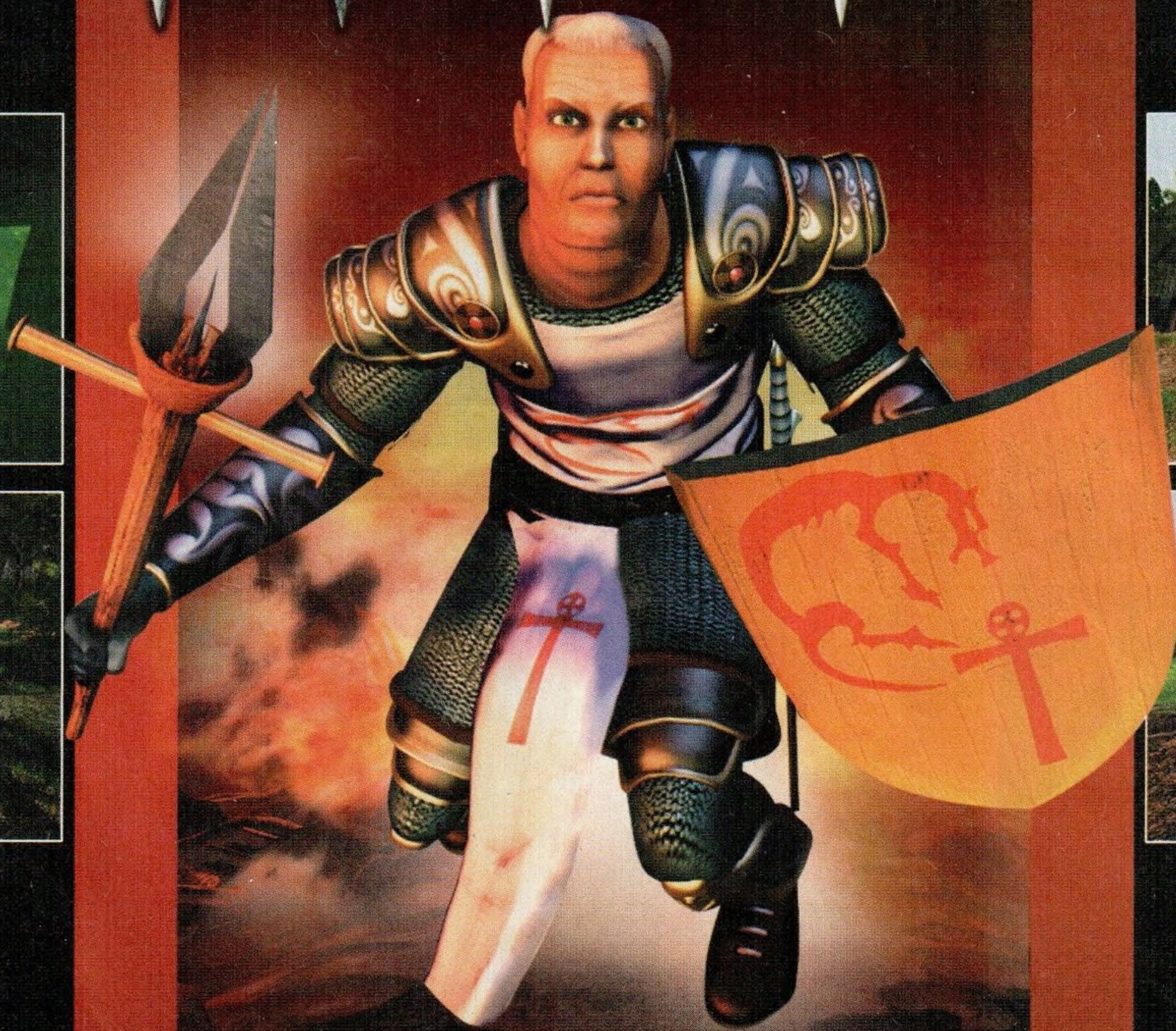
и на другие пиратские конторы, специализирующиеся на взломе программ. Было выявлено несколько поставщиков софта, работавших в крупных компьютерных компаниях.

Операция "Bandwidth" была проведена после двухлетней подготовительной работы. ФБР совместно с Defense Criminal Investigative Service (DCIS) создало подпольную фирму, через которую вышло на связь с пиратами. В результате двух лет работы от них было получено около 100000 различных нелегальных файлов и программ. Результатом операции стало обнаружение интернет-сайтов и баз данных, использовавшихся пиратами для хранения информации, а также изъятие из обращения тысяч копий пиратского софта. В ходе операции было арестовано около 30 человек.

Третья операция под названием "Digital Pirater" была проведена против "warez" групп, занимавшихся взломом и продажей программ непосредственно на территории США. Агенты Бостонского подразделения ФБР вышли на несколько пиратских компаний, в результате чего было выписано 12 ордеров на арест подозреваемых.

Эта широкомасштабная акция была проведена при активном содействии ассоциаций Interactive Digital Software, Business Software, а также частных компаний, среди которых были Microsoft и Sega.

ЛЕГЕНДЫ О РЫЦАРСТВЕ II



Приключения главного героя игры «Легенды о рыцарстве», рыцаря Брэвена, продолжаются. Древнее проклятие атребатских королей сбылось в тот самый момент, когда на голову рыцаря была возложена корона. Дьявол предлагает избавить его от проклятия, но взамен Брэвен должен нарушить рыцарскую клятву. Брэвен отказывается и тем самым обрекает себя на долгие странствия в Авалоне, мире, где живут феи и души умерших. Вернувшись, он узнает, что за 20 лет его отсутствия золотому веку царствования короля Артура пришел конец, страна опустошена изнурительными войнами, а слухи о вновь появившемся Рогатом Змее вселяют ужас в души крестьян...



Arthur's Knights II © 2001 Cryo. All rights reserved. Легенды о рыцарстве II © 2001 CRYO. © 2001 Nival Interactive, © 2001 АОЗТ «1С». Все права защищены.

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**



Из-за этой чертовой штуковины у меня чуть работа не сорвалась. Давно уже такого не было. Думаешь: надо бы пройти еще миссию – вдруг чего недоглядел. Проходишь... Нет, надо не только за штурмовик, но еще и за истребитель, а то – где же объективность? Проходишь за истребитель. Стоп. Тогда надо и за немцев пройти парочку, не все же за наших. Хорошо, вот тебе немцы. Ладно, все. Пишем... Нет, что-то не пишется. Сгоняю по-быстрому дуэль – может, чего в голову придет? Дуэль, еще дуэль...

Хлоп – и день прошел.
Назавтра – то же самое...



Лучше всех



Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Издатель	"1C"
Разработчик	1C: Maddox Games
Жанр	Авиасимулятор
Требуется	Pentium-II 450, 128 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 600, 256 Mb RAM, 3D (32 MB)
Сайт игры	http://games1c.ru/il2htm , http://www.il2sturmovik.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game756.html
Смотри на диске	скриншоты
Игровой интерес	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Графика	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Звук и музыка	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Дизайн	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Ценность для жанра	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Рейтинг 9.6	
Время освоения: неопределимо	
Сложность: варьируется	
Знание английского: не требуется	

Вот что такое "Ил-2". Конечно, подобных эффектов можно добиться при помощи самых разных игр, до арканоида включительно. Но тут дело совершенно в другом.

Здорово у них получилось, ничего не скажешь. Я не буду оригинален — я ничем не буду выделяться из той толпы критиков и поклонников, которая дружно кричит "IL-2 is the best!". Да, именно так: "Ил-2" — лучшие всех. При таком раскладе мне остается только дать некоторые комментарии на тему: из чего, собственно, складывается это "the best".

В отличие от многих других авиасимуляторов, здесь начать придется с графики.

Heaven's Door

Для большинства игроков знакомство с этим проектом началось с демо-версии. Эффект был, как правило, стандартный; его хорошо описывали слова "бейсбольной битой по башке". Со мной все было по-другому. Я видел игру на са-

мых разных стадиях — самые первые наработки, пре-альфы, беты... Да еще и астрономическое количество скриншотов. Скриншоты, кстати, производят глубокое впечатление на людей, далеких не только от авиасимуляторов, но и от компьютерных игр вообще. Сам проверял.

Это я все к тому, что на меня вышеупомянутая бита подействовать уж никак не была должна. Эффекта внезапности-то уже нет. И тем не менее...

Сколько раз я ловил себя на том, что включаю автопилот и просто начинаю любоваться классической картиной — мой самолет на фоне всего остального.

Облака — это фантастика. Когда через них начинает пробиваться солнце, ты просто немеешь — настолько потрясающе все выглядит. Облака — это довольно серьезная помеха для воздушного боя, но это никогда меня не раздражало, настолько они красивые.

Земля. В первую очередь вспоминается, конечно, фирменное блюдо Maddox Games — "многослойный лес". Сверху он выглядит абсолютно как настоящий —



Ла-фюнг ин дер люфт!

деревце от деревца... Впрочем, об этом уже писалось.

Города. Конечно, лучше чем во "Фланкере". Берлин составлен из более чем пятисот тысяч домов примерно двадцати различных типов. Каждый из них может быть разрушен, причем разрушен по-своему. Конечно, руины Сталинграда сверху смотрятся пока что не совсем так, как в кинохронике, но все равно — впечатление отличное, такого мы еще не видели.

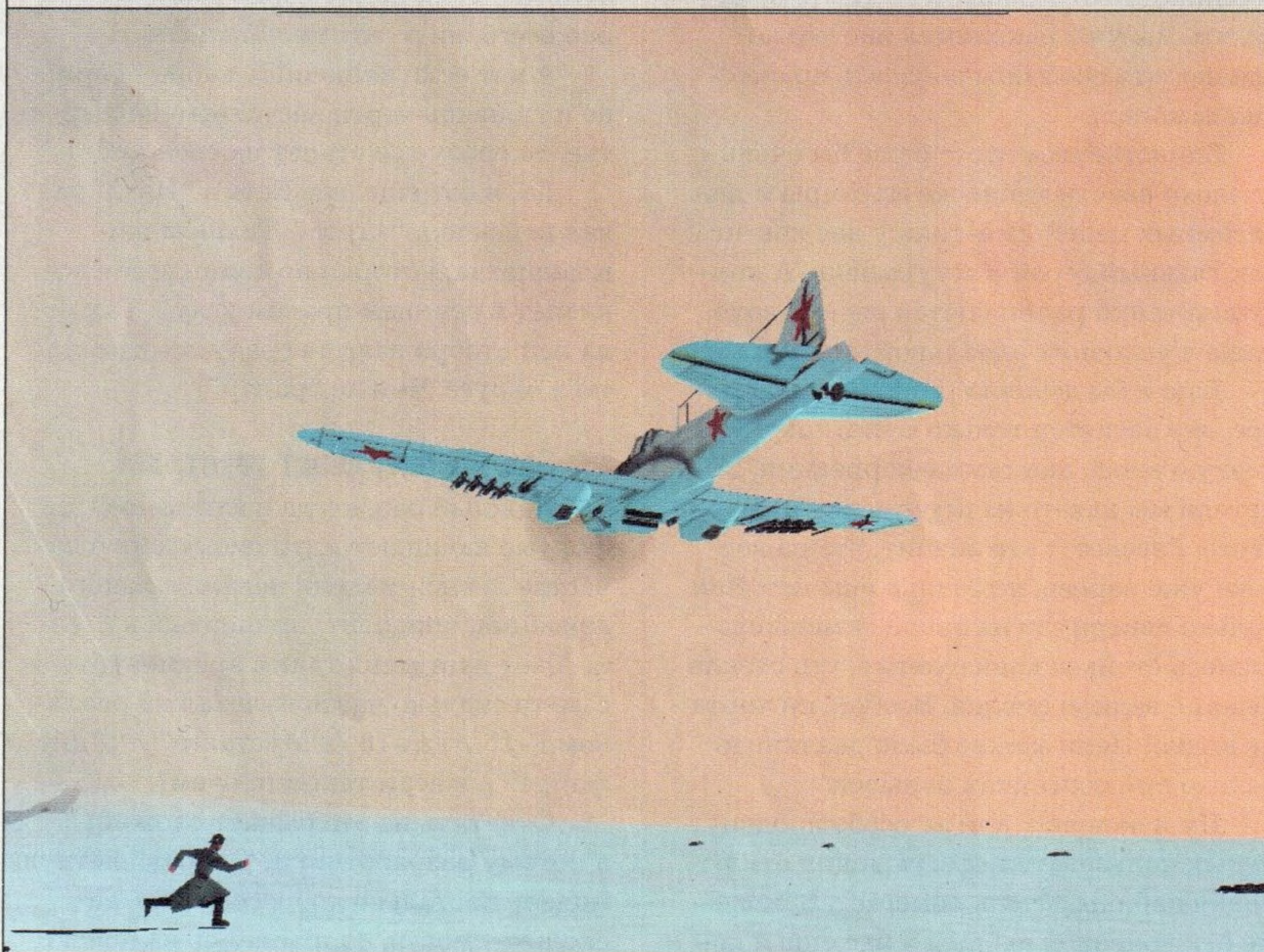
Самолеты, танки, корабли... Моделирование высочайшего класса. Замечательные текстуры. Все очень красиво и извне, и изнутри. Кстати, именно виртуальные кабины являются предметом особой гордости разработчиков. Мне долго вспоминали все мои ссылки на WWII Fighters: "Смотри, видишь? А в WWII Fighters вот здесь все неправильно". И так далее.

Отменная визуализация поврежденных. Фонарь, простреленный пулями и заляпанный маслом из мотора. Честные сквозные дыры в плоскостях. Полоторванные листы обшивки.

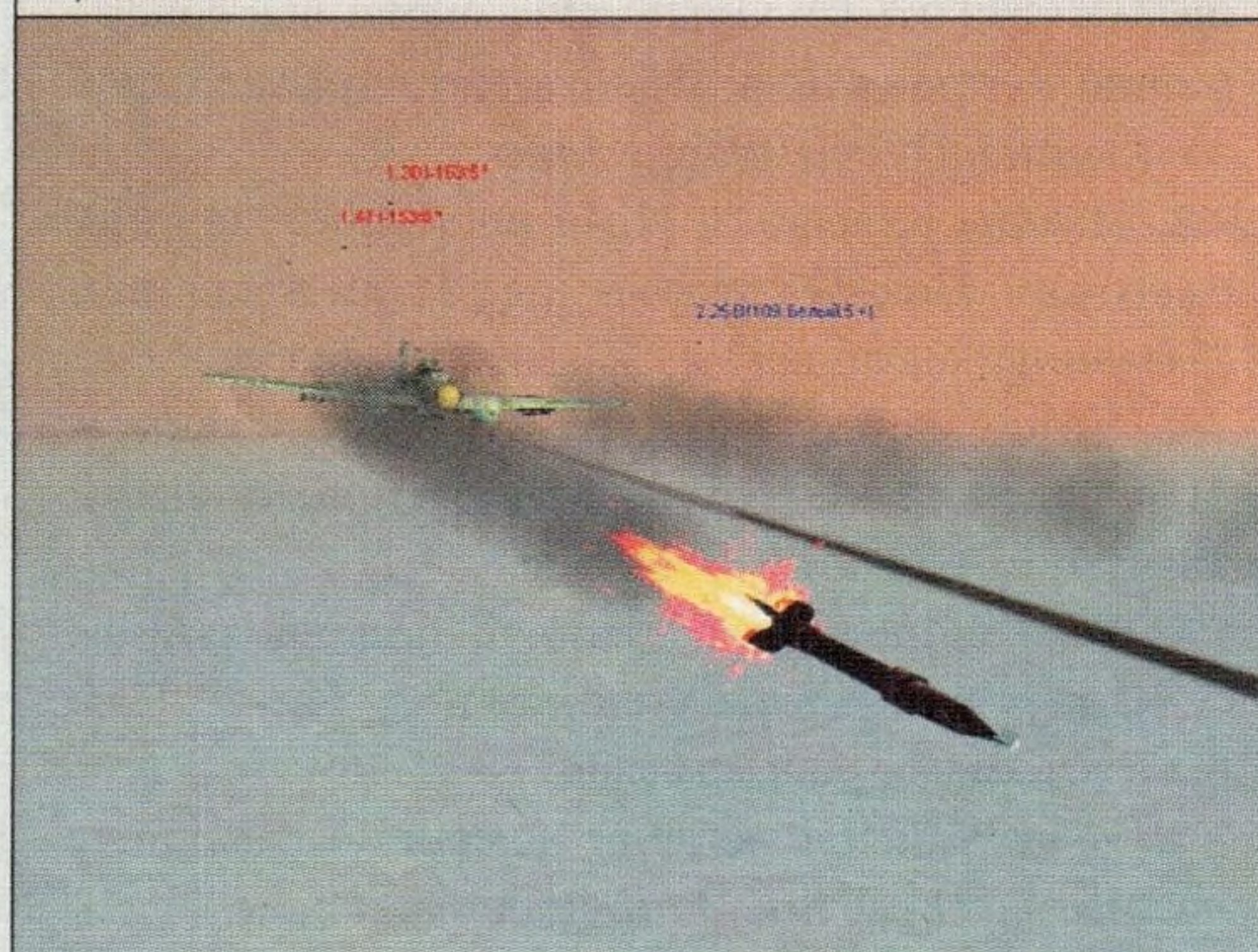
Пламя и дым очень хороши. Не убивают (тут меня убить сложно), но смотрятся весьма и весьма приятно. И, вообще говоря, несколько эффектнее, чем в других представителях жанра.

И все это сопровождается массой милых сердцу мелочей, из которых складывается так много. Потоки гильз при стрельбе. Солнечные и даже лунные дорожки на воде. Туман в долинах поутру. Звезды днем, при подъеме на большую высоту. Пыльные шлейфы за наземной техникой (они, кстати, хорошо ее демаскируют). Человечки, разбегающие-

Фриц куда-то побежал. Видно, не любит, когда бомбят



Проглоти!



ся от автоколонны, когда ты начинаешь жарить по ней из пушек. Короче, чего там только нет.

Пожалуй, единственное замечание, которое я могу здесь придумать – это полевые пушки, стреляющие без помощи артрасчетов, сами по себе. Смотрится несколько ненатурально, но, в конце концов, это все же авиасимулятор, не так ли?

Что же касается того, с какой скоростью все это работает... За удовольствие надо платить, это да. Что до меня, то на моем гигагерцовом “пне” все очень шустро бегало в режиме полной детализации. Было только одно исключение. Как-то раз штурмовали мы аэродром под Сталинградом. Городская застройка, плюс очень много самолетов, стоящих на земле, плюс мой напарник, черти б его взяли... Как раз в этот момент он начал поливать фашистов из ВАП-250. ВАП-250 – это выливной авиаприбор, он снаряжен смесью керосина с белым фосфором. Зрелище очень эффектное, но глубоко равнодушное к системным ресурсам. Вот в этот-то момент картинка тормознула так, что я врезался в землю.

Ну ладно. Итог здесь такой. По графике “Ил-2” получает чистые десять баллов. Никаких девяток с дробными. Причина элементарная – здесь мы получили все, о чем только могли думать и кое-что из того, о чем не мечтали никогда.

Вижу цель

Решение вопроса с tactical awareness – это важный элемент каждого авиасимулятора. Разработчики об этом прекрасно знают (как и обо всех остальных существенных моментах, кста-

“Мессер”. Его судьба окажется печальной



Между прочим...

1. На одном из форумов разработчиков обвинили в том, что модель полета снежинок совершенно неправильна. Абсолютно справедливое обвинение. Пусть исправляют.
2. Немцы называли Ил-2 не только “черной смертью”. Помимо этого в ходу были прозвища “Бетонный самолет” и “Железный Густав”.
3. Чаще всего говорят, что недостатком “Ил-2” является отсутствие динамической кампании. Сынки!
4. Уже существует утилита под названием IL2Gen – генератор кампаний для “Ил-2”. Нам бы с готовыми разобратся...
5. В английской версии немецкие самолеты летают без свастики. Запрещено законом.



Хрусть – и пополам! В “Ил-2” отменная визуализация повреждений

ти). Получилось у них вполне достойно.

Здесь, правда, нет таких понятий, как “захват цели” или “перебор целей”. Точнее, есть только в режиме padlock; вообще же, если этого не считать, то вы не сможете каким-то особым образом выделить один вражеский самолет из прочих и следить за его перемещениями.

Padlock вполне достойный – он сам срысывается через несколько секунд после того, как цель уйдет за пределы видимости (вам никто не даст крутить головой на 360 градусов).

Маркеры. Очень качественное решение классической проблемы всех авиасимуляторов – недостаточного разрешения дисплея. Собственно, маркеры применялись и во многих других авиасимах – Бог знает сколько времени. Но только здесь маркер может исчезнуть в облаках вместе с целью, скрыться за приборной доской и даже давать неполную информацию. Скажем, на большом расстоянии он показывает только дистанцию до цели, а когда мы подлетим поближе, то отобразит и ее тип (считается, что мы уже находимся настолько близко, что способны опознать вражеский самолет).

Единственное что – было бы очень неплохо ввести такие же маркеры и для наземных целей. Все-таки у нас как-никак главный герой – штурмовик. А ползущие танки различаются очень плохо, даже в условиях идеальной видимости.

Еще я бы добавил (впрочем, наверное, это касается только меня) такую полезную вещь, как гамма-коррекция. Полетели мы как-то на штурмовку на рассвете. Рассвет – это значит, что на востоке уже зарево, но солнца еще нет. Как только повернули на запад, у меня сложилось стойкое впечатление, что стекла фонаря залило смолой. Вообще ни черта не видно! Цели можно было различить только при вспышках взрывов.

Ну и наконец, для не особо продвинутых пользователей есть опция отключения кабины. Очень помогает. В режиме отключенной кабины у вас еще и по-

являются указатели – стрелочки, ползающие по кромке экрана и наглядно демонстрирующие, где за этой самой кромкой находятся другие самолеты. Указатели, как и в WWIIF, тоже меняют свой размер, но делают это в зависимости не от угла отклонения, а от дистанции (на мой взгляд, в WWIIF было правильнее).

Тут есть такие нюансы. Во-первых, я вовсе не считаю, что указатели – это чинтинг и костыли для убогих. У настоящего летчика угол обзора гораздо больше, чем у виртуального. Почему бы не ввести их и в режим включенной кабины? Во-вторых, отключение всего этого дела дает очень интересный эффект, если ты летишь на “мессере”. Дело в том, что в кабине Me-109 летчик сидел немножко асимметрично. И прицел у него тоже стоял асимметрично. Но на положение “псевдоприцела”, который появляется, когда кабина отключена, это не влияет никак – как был строго по центру на других самолетах, так и остается. Результат: если целиться по нему, то, скорее всего, ни во что не попадешь.

А вот если включишь кабину обратно и глянешь через настоящее перекрестие, то сразу все станет на свои места.

Да, и вот еще что. Есть в “Ил-2” такая вещь, как “карта”. Такая мини-планшетка, которая по команде выскакивает в верхнем правом углу... Так вот, на ней отображаются сразу все самолеты в округе. Чем не “радар”?

Бак пробит, хвост горит. Но!

Каждый раз, когда в каком-нибудь форуме начинают идти дискуссии о качестве летной модели неважно какого авиасима, оппонент, припертый к стенке, бьет наотмашь таким аргументом: ты сам-то сколько часов налетал на реальном F-16 / F/A-18 / “Мустанге” / “Спитфайре” / и всем таком прочем?

Ответить на это бывает сложно, а потому разработчики, “сбрав” летную модель настолько добросовестно, насколько смогли, отправились на поиски

настоящих летчиков — желательны, тех, которые действительно успели полетать на самолетах того времени.

Тщательно собранная летная модель начала преподносить неожиданные сюрпризы еще до того, как к делу подключились эксперты. В частности, тот факт, что Ил-2 не валился в штопор, первой сообщила именно она (уже потом это было подтверждено воспоминаниями ветеранов). Опрокидывающий момент, который возникал при повреждении одного из закрылков, тоже не программировался специально. Само получилось — в силу детальности моделирования.

А потом пришли ветераны — и ознакомились. Отзывы были примерно такими: “Я вновь почувствовал себя на Восточном фронте”, “Когда мои внуки спросят меня, чем я занимался в молодости, я покажу им “Ил-2”, “Первая игра, которая больше похожа не на игру, а на реальный самолет”... ну, в общем, вы поняли.

Отдельный разговор — это то, как меняется летная модель при повреждениях. На моей памяти это первый авиасим, в котором сквозная дыра в крыле вызывает вполне ощутимый кренящий момент. Бывает, что сносит киль. Самолет тут же начинает с дикой силой заносить по курсу при любой попытке разворота.

Повреждения управляющих плоскостей — это в нашем деле не новость, но все равно выполнено очень добротнo. Вырвет кусок руля высоты... ну, или просто вышибет руль целиком — сразу почувствуешь.

Могут повредиться такие вещи, о наличии которых мы раньше как-то и не задумывались. Бабах! “Перебиты тяги руля направления”. И точно — вот он руль, на месте, но попробуй-ка им поворачивать. Хрясь! “Отказ пневмосистемы”. И все, ни шасси, ни закрылков, сядешь на брюхо, как миленький.

Но эффективнее всего, конечно, сделан прострел чего-нибудь из маслосистемы. Зашел на меня как-то “мессер”, дал очередь — и попал, поганец, именно туда, куда штурмовику попадать нельзя. В маслорадиатор.

Мощность движка тут же стала падать, а заработал он с таким звуком, что я невольно зааплодировал, бросив джойстик.

Потом, правда, джойстик пришлось опять взять в руки — идти на вынужденную.

Битва Сухэ-Батора с Терминатором

Качество AI сторонние наблюдатели характеризуют так: при смешанном deathmatch, в котором участвуют боты, бывает сложно отличить, какой самолет ведет человек, а какой — AI. Обычно, “искусственные” пилоты послабее. Здесь такая разница не ощущается. С другой стороны, AI вполне очеловечен — может не заметить противника, подобравшегося с хвоста, но, как и в лучших представителях жанра, вполне адекватно реагирует на пролетевшую мимо трассу. Здесь это заметно несколько слабее, чем, скажем, в изделиях от Rowan — таких,

как MiG Alley и Battle of Britain, но — есть такое дело.

На первый взгляд может показаться, что вражеские самолеты в “Ил-2” очень слабые, но это не так. Слабые они только в начале кампании. Потом начинают драться так, что мало не кажется.

В атаке AI четко выходит на хвост и неплохо стреляет. Насколько неплохо — зависит от его уровня. Заеваешься — мигом хвост оторвет. Но, с другой стороны, никогда не наблюдаешь за ним чего-то “сверхчеловеческого” — в отличие от некоторых других симуляторов. Да, снайперская стрельба. Но, в принципе, нормальному человеку это тоже по силам. Вопрос тренировки.

В обороне AI, насколько я понял, почти всегда начинает с иммельмана; если маневренности хватит, то для него вполне реально выскочить из вашего поля зрения. Кстати, все в тех же Rowan’овских игрушках AI вел себя примерно так же. Надо сказать, довольно эффективно получается — и там, и здесь. Если же стряхнуть врага шансов нет никаких, то AI начинает ловко дергать самолет в разные стороны, мешая вам вести прицельный огонь. И тоже — вполне разумная тактика; очень может быть, что ему удастся протянуть время, пока друзья не подоспеют.

Раз мы сказали о вражеском AI, скажем и о дружественном. Даже не о дружественном, а, если можно так выразиться, о своем собственном. Это — “гениальный” автопилот и стрелок (если дело происходит на Ил-2).

Автопилот здесь примерно такой, как в WWIIF — можно все пустить на самотек, и тогда он сам взлетит, выполнит задачу и вернет самолет домой. Точнее, попытается вернуть. По моим наблюдениям, автопилоту нельзя доверять посадку поврежденного самолета. Он работает очень точно, но если летная модель была изменена путем пробития лишних дырок или удаления некоторых выступающих частей, то в самые последние секунды перед касанием может совершить ошибку — машина, к примеру, свалится на крыло и получит тяжелые повреждения. Еще (опять же, по моим наблюдениям) AI с трудом находит общий язык с самолетом, у которого вы по-своему установили триммера.

Стрелок. Вот этого деятеля я определенно не люблю. Вообще, я даже не знаю, какой “Ил” лучше — одноместный или двухместный. Во-первых, одноместный лучше летает, а во-вторых, не дает ложного чувства безопасности.

Короче. Повисает на хвосте “мессер”. Пулемет молчит. Ты все ждешь, когда же, наконец, чертов фриц получит очередь в лобешник. Дождаться не можешь. Перескакиваешь на место стрелка и выясняешь, что все патроны кончились. Куда это чучело успело их выпустить — одному Богу известно. Не иначе, по наземным целям на выходе из пике молотил (кстати, практически бессмысленное занятие).

Кстати, всячески рекомендую хотя бы один вылет сделать именно в качест-

ве стрелка. Впечатления абсолютно незабываемы. Самому вести самолет, пикировать на цели, уклоняться от зенитного огня психологически гораздо легче.

И еще. Писалось о том, что неопытные стрелки часто отстреливали хвостовое оперение своему самолету. Так вот, врезать по своему хвосту гораздо проще, чем может показаться. В бою довольно часто испытываешь желание начать стрелять во все стороны сразу.

Ну, пора и...

Ладно, не продолжайте, я все понял. Закругляемся.

Недостатки? Да, есть такое дело. Главным образом они относятся к тому, что принято называть “атмосферностью”. Вот эти вещи в Российской Федерации просто не отработаны. Intro, которое не хочется смотреть. Музыка, которую хочется выключить. Ну и так далее. Я не могу сказать, что это мелочи. Вот из-за таких мелочей ты и не чувствуешь себя героем песни “Ночь коротка...”.

Впрочем, подобные вещи и на Западе не отработаны толком. Я могу назвать только одну фирму, которая выпускает стилистически безупречные продукты; и имя ей — MicroProse.

Каков будет общий вердикт?

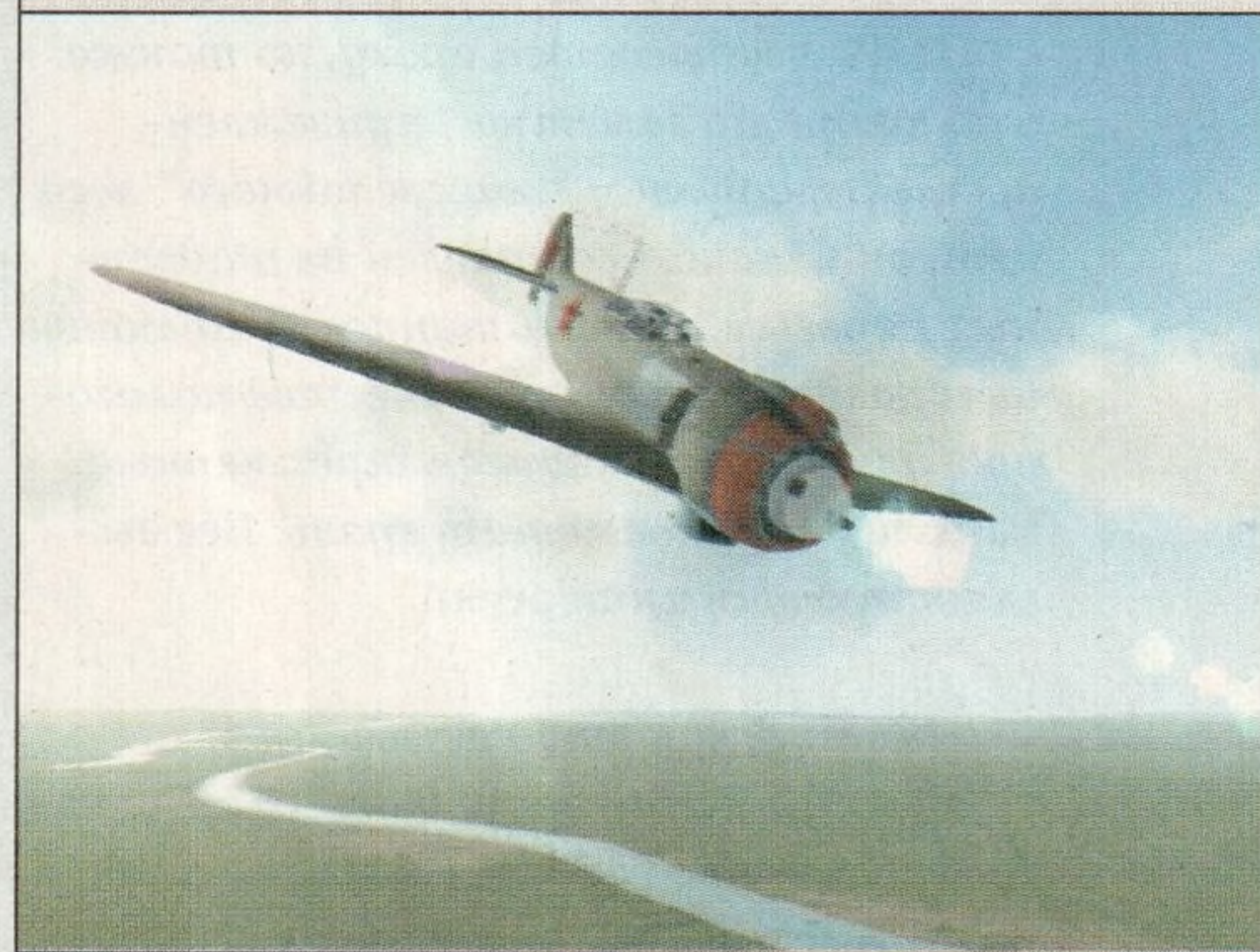
Вы уже знаете, какой, но все же я выскажусь... Одна из лучших игр года. Лучшее, что до сих пор было создано в жанре авиасимуляторов. Новая надежда этого жанра. Шанс на возрождение. Одним словом, почти Святой Грааль.

“Нельзя называть Святой Грааль “чертовой штуковиной”, а ты это сделал — в самом начале”.

Правильно. Ладно, позвольте откланяться. Мне надо отработать несколько вещей... они требуют продолжительной тренировки...

Н

Со стороны солнца



И тут же полетели клочья



Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Новые тайны "черного ящика"

Олег Медокс: "Нашей задачей было собрать воедино все лучшее..."



Олег Медокс более пяти часов в день проводит на форумах

Точнее, "тайны нового "черного ящика". Старый был расшифрован чуть ли не год назад. Но время не стоит на месте — и вновь приходится заниматься все тем же делом.

В черном ящике магнитная запись ведется не на пленку, а на проволоку, как в старину. Так надежнее. Сейчас на этой самой проволоке были зафиксированы голоса руководителя проекта "Ил-2" Олега Медокса, продюсера проекта Юрия Мирошникова, ну и корреспондента НИМ. Такая уж у него работа — попадать в "черные ящики".

Итак, воспроизведение включено...

Юрий Мирошников: Пока вы не начали — посмотри вот это.

НИМ: Иду...

Следует демонстрация некоего тактического симулятора — три танка Т-IV ползут сквозь перелесок, обстреливая четвертый — тоже Т-IV. Родство с "Ил-2" угадывается сразу, но также очень хорошо заметна "приземленность" графики — "многослойного" леса нет, он целиком составлен из отдельных деревьев, модели танков выполнены из гораздо большего количества полигонов, у них вращающиеся трехмерные катки, с траков летит грязь. Все выглядит очень интересно.

НИМ: А как это называется?

Ю. М.: У этой вещи были разные названия. Сейчас рабочее название — просто WW. Ну ладно, у меня все.

Следует пересадка к рабочему месту Олега Медокса.

НИМ: Тебя об этом спрашивали, конечно, все, кому не лень. Но все-таки — почему Ил-2?

Олег Медокс: Потому что главный самолет войны. Я об этом знал еще до того, как ты это написал.

НИМ: Это да, но на тот момент симуляторы истребителей были уже вещь отработанной. А сделать основной задачей уничтожение наземных целей...

О. М.: Это еще интереснее. В свое время я очень увлекался игрой А-10. Штурмовка может быть интереснее чистого воздушного боя.

НИМ: В смысле — А-10 Tank Killer?

О. М.: Нет, всей серией этих симуляторов.

Справка. Примерно семь лет назад фирма Dynatix создала серию авиасимуляторов — А-10 Tank Killer, А-10 Tank Killer 1.5 и Silent Thunder. Их героем был штурмовик А-10 — явление довольно необычное. Вместе с тем летная модель в этих играх носила вопиюще аркадный характер.

НИМ: А старые истребительные симы? Никакого влияния?

О. М.: Почему? Каждый из них чем-то повлиял.

НИМ: Насколько я был прав, когда писал, что "Штурмовик" — духовный наследник WWII Fighters?

О. М.: Нет, это не так. Конечно, из WWII Fighters мы взяли хорошее из интерфейса, как то: организацию доступа в меню, идею "быстрого" редактора как таковую... Но на нас повлияли далеко не только они. European Air War — флайт-модель там куда лучше, чем в WWII Fighters, да и играбельнее она. Combat Flight Simulator — и первая, и вторая части... В общем, изучалось все.

Вообще насчет старых игр я скажу так. К тому моменту, как мы начали делать "Ил-2", среди играющей публики сформировалась большая группа, для которой стандарты летной модели уже были определены — вот этими играми. Настоящих летчиков в рядах этой публики было немного, мало кто мог действительно сравнить реальное и виртуальное поведение самолета. У тех же летчиков, ко-

торые там были, постепенно сформировался дополнительный набор рефлексов — специально для авиасимуляторов. Я говорил с одним летчиком, который играл в один известный онлайн-симулятор. И он сказал так: "Слава Богу, что настоящие самолеты, которыми я управлял, летали совершенно не так".

Сейчас вот летчики мне говорят, что для "Ил-2" им нужен только один набор — "настоящих" навыков. Но это спасибо им. Они и тестировали на предмет разговора.

В каждом из этих симуляторов было что-то "ненастоящее". У WWII Fighters хорошая графика, но флайт-модель совершенно никакая. Да и самолет с надломленным и погнутым фюзеляжем летающий, как ни в чем не бывало...

Warbirds — самолет валится в штопор всегда в одном и том же направлении... В European Air War флайт-модель несколько лучше, но модель повреждений и графика была устаревшей уже на момент издания...

Кстати, в WWII Fighters меня все удивляло, каким образом противник, с которым ты только что был на встречах курсах, моментально заходит тебе в хвост. Спустя время мне показали с помощью чит-кодов — и... (жест рукой)

НИМ: Мгновенный разворот на 180?

О. М.: Ага. Почти.

НИМ: А в "Ил-2" AI играет абсолютно честно?

О. М.: Да. Точнее, у нас есть один чит AI — самолеты в строю соединяются такими "резинками". Все остальное AI делает честно. Управление шагом винта, потеря обзора — точно так же, как человек. Конечно, есть и допущения. Они не перегреваются, так как слишком умные. Они пользуются всем оптимально, за исключением пилотирования. Когда AI вы-

Юрий Мирошников и четыре версии "Ил-2"



бран новичок, то самолет и разбиться может. То есть в этом случае AI допускает самые банальные ошибки пилотирования случайным образом.

НИМ: EAW была очень атмосферной. Если "Ил-2" за что и ругают, то в основном за какую-то... "суховатость", что ли, отстраненность от реальной жизни военного летчика...

О. М.: Сделать это гораздо сложнее, чем может показаться. Вот пример. Различных орденов в "Ил-2" значительно меньше, чем в жизни. Но вот представь себе – после завершения Сталинградской кампании ты получаешь медаль "За оборону Сталинграда". Алгоритм награждений прописан в ядре программы, изменить его невозможно. А потом пользователь создаст свою кампанию, благо такие возможности есть. И в результате он будет получать эту медаль, даже если никакого Сталинграда в его кампании не было вообще. Это только один из примеров. Я просто хочу сказать, что вот такие нюансы, добавляющие "атмосферности", сделать гораздо сложнее, чем кажется – в частности потому, что все подобные возможности надо дать и пользователю, когда он будет создавать свои миссии и свои кампании. А это значит очень сильно усложнять интерфейс редактора миссий и усложнять ядро, что может в итоге привести к неподдающимся быстрому лечению ошибкам кода. Надо рассматривать наш продукт еще и как средство для создания новых сценариев как для одиночной, так и для онлайн-игры. И если ты всерьез займешься ими, то у тебя не хватит времени на что-то более важное. Например, на модель полета...

НИМ: То есть, насколько я понял, тебя вдохновляли вот эти несуразности в существующих авиасимуляторах...

О. М.: Не совсем. Но вообще идея была четко определена – собрать в одной игре все лучшее, что попадалось в других симуляторах. Ну, и добавить то, чего еще нигде не было. В общем-то, кажется, получилось, судя по столь обширной реакции аудитории. Но это не значит, что мы не будем развивать продукт. Уже делаем.

НИМ: По ходу разработки твое мнение насчет динамической кампании не изменилось?

О. М.: Нет. Динамическая кампания – это либо десять самолетов, выигрывающих войну, либо настолько сложное моделирование театра военных действий, что в реальном времени обчислить его невозможно ни на каком компьютере. Поэтому наши кампании и составлены исключительно из миссий, определенных заранее. Кстати, это тоже продолжительный и трудоемкий процесс – создать интересную, насыщенную миссию, механизм которой совершенно корректно работает. А такая динамическая кампания, как в большинстве симуляторах, известных именно благодаря "динамической" кампании... Возможно, это будет в скором будущем. Скажем, к лету – на новом CD.

НИМ: Кстати, а вот эта твоя политика – напрямую общаться с людьми

на разных форумах? Ведь так больше никто не делает?

О. М.: Абсолютно сознательное решение. Мы должны были сделать именно то, что хочет народ. А для этого надо было знать его мнение по всем вопросам. Поэтому я непрерывно находился в прямом контакте со всеми. Результат – сам видишь. Смотри – прислали по почте модель П-47 с кокпитом.

НИМ: П-47 тоже будет?

О. М.: Скорее всего будет благодаря стараниям фанатов. Их у нас было около двухсот штук, почему бы и не сделать?

НИМ: А как по ходу дела менялось твое видение проекта? Ведь изначально "Ил-2" задумался совсем непохожим на конечный результат...

О. М.: Сначала мы хотели сделать симулятор "Ил-2" в чистом виде – только Ил-2, во всех модификациях. Но потом меня убедили, что для полноценного режима multiplayer надо ввести туда и немецкие самолеты. Тогда и было принято решение смоделировать еще и Ме-109. Наконец, двое журналистов с "Комбатсима" убедили меня, что этого все же будет недостаточно. И мы решили делать "Ил-2" таким, каким ты его видишь сейчас. Много самолетов, на которых можно летать. И еще больше в будущем.

НИМ: А что вы делаете сейчас?

О. М.: Би-1.

НИМ: А Ил-10 будет?

О. М.: Возможно.

Справка. Би-1 – экспериментальный советский реактивный истребитель; он поднялся в воздух в 1942 году. Разговоры про Ил-10 идут практически все время с самого начала разработки игры.

НИМ: А сколько адд-онов вообще предполагается выпустить?

О. М.: Не знаю. Мы будем их делать до тех пор, пока это будет приносить прибыль.

Разговор об авиации вообще и адд-онах в частности продолжается в курилке.

О. М.: Вообще я сам удивился – насколько слабо выглядят яковлевские истребители. Да, легкие, очень простые в управлении, но в бою... У нас получилось, что его подбить иногда проще, чем скажем ЛаГГ. Правда, попасть еще надо...

НИМ: Что – прямо все?

О. М.: Нет, к концу войны с ними все было в порядке. А в начале... Иногда обшивка пропитывалась эмалитом. Знаешь, что такое эмалит? Целлулоид, растворенный в ацетоне. Одна зажигательная пуля – и все. Мне тут писали – почему советские самолеты так хорошо горят... На самом деле, они горели еще лучше.

НИМ: В своих мемуарах Яковлев пишет про срывы обшивки...

О. М.: Это было, когда импортный аэролак заменили на эмалит в срочном порядке... точнее, на советский эквивалент импортного состава. Со временем все пришло в норму, но по началу случаи срыва были часто.

Входит Юрий Мирошников

Ю. М.: Ты, кстати, не собираешься выложить инструментарий для создания моделей самолетов?

О. М.: Никогда. Иначе – все, полная анархия в интернете. Самолеты мы будем вставлять только сами. Даже те которые делают для Ил-2 моделлеры из разных стран.

Перекур закончен, следует возвращение на рабочие места. Новый фрагмент записи

О. М.: ...А потом нас критикуют – якобы разрывы снарядов не всегда видны. А, между прочим, снаряды авиационных пушек взрывались с задержкой в миллисекунды. Этого времени вполне хватало, чтобы снаряд прошел крыло и ты его разрыва не увидел. Взрыв произойдет по ту сторону и не сделает таких разрушений, как при взрыве внутри. У нас это тоже моделируется. Хотя визуально иногда кажется, что взрыв произошел внутри. Однако, зная такую вещь, при правильных условиях попадания ты всегда сможешь подбить самолет.

НИМ: А что ты собираешься делать дальше? Я помню, два года назад ты говорил о спецназовском симуляторе. Ходят слухи о воздушной войне в Корее. Наконец, мне тут показали вот эту вещь – WW...

О. М.: Народ требует Средиземноморский театр. Честно говоря, мне бы не очень хотелось этим заниматься – я об этом просто мало знаю. Корея была бы предпочтительнее, но вот народ на западных форумах против... Вообще мы уже разговаривали с нашим издателем по этому поводу, и они тоже не хотят уже Средиземное море. Они согласны, что сначала надо сделать бо-о-ольшой аддон, а потом уже новую игру.

НИМ: А как насчет того, что общественное мнение нужно формировать, а не подстраиваться под него?

О. М.: Пробовал. Никак не формируется. Пытался и про Халхин-Гол, и про Корею... Наши-то хотят! Но этого мало.

НИМ: Значит, ты ориентируешься исключительно на западный рынок?

О. М.: В общем-то, да. Здесь сложную игру никак не окупишь... А бюджет игры огромен... Однако это не значит, что мы не уважаем нашего человека. Наоборот! Очень даже уважаем.

НИМ: Кстати, о нашем рынке. Как, по-твоему – без джойстика воевать реально? А то не у всех есть, и покупать не все хотят...

О. М.: Нет. Без джойстика еще возможно летать на каком-нибудь F/A-18 – ракеты пускать. Но здесь... Нужны же очень точные движения. А насчет покупать – вот смотри. Самая дешевая модель. Пять баксов. Так вот на ней наш сотрудник успешно бьет всех.

НИМ: Спасибо. Я передам товарищам... И будем ждать адд-онов!

На этом и закончились все записи. Но что-то подсказывает нам, что этот "черный ящик" был не последним...

Что с ним делать

Краткие пояснения для людей до того не сталкивавшихся с авиасимуляторами

Итак, свершилось – «Ил-2» вышел. Он оказался настолько хорош, насколько и предполагалось, а кое в чем даже превзошел наши ожидания. Причем превзошел настолько, что им заинтересовалось довольно большое количество людей, которые до того не играли ни в один авиасимулятор.

Вот им этот текст и посвящается.

О пользе горящих лампочек

Разберемся сразу – какие «реализмы» в процессе обучения должны быть включены обязательно, а с какими можно и повременить. Вопрос не праздный. С одной стороны, вещь, которую наши друзья американцы называют «learning curve», должна быть плавной – не нужно пытаться освоить все сразу. С другой, отключение некоторых элементов способно сформировать вредные (действительно вредные) навыки, от которых потом придется специально отучаться.

Итак. Все опции реализма, которые относятся к управлению самолетом и его поведению (на панели реализма они находятся слева) должны быть включены. Особенно это относится к опции «Штопор»; тут все навыки должны быть доведены до автоматизма. Единственное исключение – опция «Вид только из кабины». На первых порах есть смысл ее выключить. Нереалистично, конечно. Больше того, может выработать всякие нехорошие привычки. Но, по крайней мере, полетав без кабины, вы будете лучше понимать, что происходит с вашим самолетом в разных ситуациях.

Справа тоже можно найти кое-что интересное. Понятно, что вы должны быть уязвимы и иметь ограниченный боекомплект. Обе эти опции дисциплинируют, с ними ведешь себя куда аккуратнее. То же самое и по тем же причинам относится и к «Реализму стрельбы». Пули и снаряды, летящие строго по прямой и имеющие утроенный разрушающий эффект, для нашего дела не годятся.

Что для начала не требуется?

Вполне можно использовать внешние виды (как уже говорилось, иногда смотреть на себя со стороны довольно полезно).

Перемещения головы. По большому счету непринципиально.

Использовать маркеры необходимо. Это тот самый случай, когда симулятор может стать в обращении сложнее настоящего самолета.

И, наконец, фиксация взгляда (по-английски – radlock). Лично я не вижу в этом режиме ровно ничего нереалистичного. Летчик крутит головой так, как хочет – пока крутится. Тем не менее, можно отключить и его.

Дело в том, что освоение этого режима – процесс весьма непростой и для начинающих никак не предназначен. На первых порах вы им пользоваться не

будете, точно говорю. Поэтому поступайте с ним так, как сочтете нужным.

Как управляется самолет

Элероны. С их помощью самолет управляется по крену. Отклонение джойстика по оси X воздействует именно на элероны.

Тут есть два важных момента. Во-первых, самолет, будучи накренившимся, тут же начинает разворачиваться в сторону крена. Собственно, именно так и выполняются развороты. Во-вторых, машина сама по себе не стремится выйти из состояния крена. Ее нужно выводить, отклонив ручку в обратную сторону.



Элероны (выделены желтым). В данный момент они отклонены так, что выводят самолет из крена

Рули высоты. Они служат для управления по тангажу. Тангаж – это угол между продольной осью самолета и горизонтальной плоскостью.

Здесь нужно помнить о скорости. Самолет, если его нос направить вверх, теряет скорость, а если направить вниз – набирает. Недостаток скорости может привести к сваливанию или штопору. Избыток – к еще более скверным последствиям, вроде невыхода из пике, флаттера или просто разрушения от нагрузки на конструкцию.

И еще. Самолет гораздо лучше отвечает на попытку направить его вверх, чем вниз. Если вы хотите перейти в отвесное пике, то лучше не отдавать ручку от себя до отказа, а перевернуть машину и взять эту ручку на себя.



Рули высоты. В данный момент штурмовик выходит из пике, ручка взята на себя, рули подняты

Руль направления. На самом деле он вовсе не разворачивает самолет по курсу, как можно подумать. Его задача – в про-

цессе разворота удерживать нос машины в правильном направлении относительно горизонта.

Он также хорош для очень тонких доворотов – например, чтобы взять правильный прицел при стрельбе. Кроме того, отклоненный руль направления почти не поворачивает самолет, но помогает ему погасить лишнюю скорость – машина начинает идти немного боком, со скольжением.

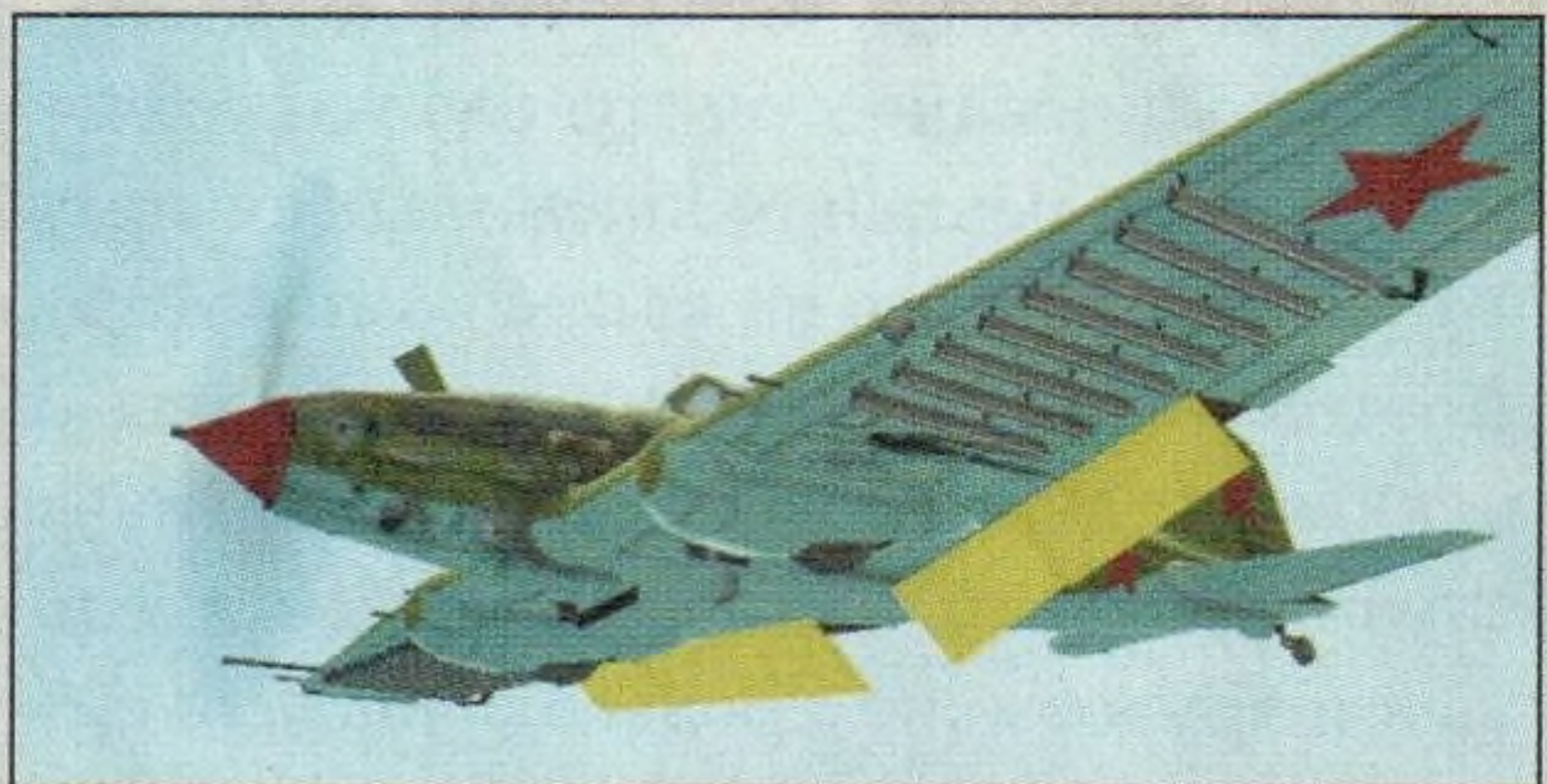


Руль направления. Он отклонен вправо, но это еще не значит, что самолет разворачивается.

Закрылки. У них две функции. Во-первых, они увеличивают подъемную силу крыла. К примеру, если их выпустить на взлете, то самолет окажется в воздухе раньше. Если же проделать это на посадке, то самолет сможет опуститься на землю с меньшей скоростью, и, соответственно, ему понадобится меньше места для пробега.

Во-вторых, закрылки существенно увеличивают силу сопротивления, а потому могут быть весьма полезны для того, чтобы быстро погасить скорость. Бывает масса ситуаций, в которых это необходимо.

В «Ил-2» существует четыре позиции, в которых могут находиться закрылки: «убраны», «боевая позиция», «взлет», «посадка». «Боевая позиция» помогает сокращать радиус виража и отделяться от избытка скорости – скажем, в пике. Нужно только помнить, что недостаток скорости в бою может оказаться еще более губительным, чем ее избыток.



Закрылки. Они отклонены полностью – машина идет на посадку.

Мотор. Работа мотора, кстати, влияет не только на скорость самолета. Обратите внимание, что нос самолета на большой скорости имеет тенденцию к уходу вверх (машина переходит к кабрированию), а на малой – к уходу вниз (переход к пикированию).



Як-3. На красивом фоне

За что держаться

Точно таким же образом возникают и два других вопроса: обязательно ли нужен джойстик, и если да, то какой лучше всего?

Говорят, что если вырубить должное количество установок реализма, то можно и без джойстика. Понятно, что, во-первых, мы с вами ничего вырубать не собираемся, а во-вторых, в Quake тоже можно играть без мыша. И многие играли, что-то у них даже получалось.

Самый дешевый джойстик стоит долларов пять. И даже с таким лучше, чем без никакого.

Теперь мы поговорим о том, что должен иметь приличный джойстик. Наличие ручки не обсуждается — мне не известны модели, которые бы ее не имели. Полностью она, кстати, называется «ручка управления самолетом», сокращенно — РУС. Throttle, он же рычаг управления двигателем (РУД), он же сектор газа. Вещь необходимая. В бою очень часто приходится менять режимы работы двигателя — например, сбрасывать газ в пике. Понятно, что аналоговый манипулятор в такой ситуации гораздо удобнее, чем судорожные удары по десятку клавиш вслепую (при выходе в атаку отрывать взгляд от прицела нельзя).

Педали. Если не считать все того же ввода с клавиатуры, то существуют три основных способа управления педалями.

Способ первый. Настоящие педали. Типа Elite Rudders от фирмы Thrustmaster. Понятно, что ничего живее и реалистичнее этого придумать уже нельзя. Вообще, полный трастмастерский комплект — РУД, джойстик, педали — это шикарно. «Роллс-Ройс» в мире контроллеров. Очень помогает поддерживать имидж отмороженного виртуального пилота. Единственная проблема — цена. Я не выяснял точно, сколько сейчас может стоить такой комплект (все его составляющие продаются отдельно — поэтому, кстати, на самых элитных трастмастерских джойстиках отсутствует РУД), но думаю, что баксов в триста станет. Может, и меньше — поправьте меня, если что, но, в любом случае, недешево.

Способ второй. «Рокер». Эту вещь любит фирма «Сайтек».

У правильного сайтековского джойстика РУД выполнен отдельным модулем — здоровая ручка, на которую кладешь всю ладонь левой руки (собственно, и у «Трастмастера» так же). Так вот, на РУДе есть специальный качающийся переключатель, который ты ворочаешь средним и указательным пальцем. Вполне полноценная замена педалям, очень удобно. Единственное что: сайтековские изделия — вещь довольно редкая. Достать, конечно, можно, но не исключены проблемы с совместимостью.

Способ третий. Twist-stick.

Концепция очень популярная; впервые ее применила, если не ошибаюсь, компания Microsoft на своем «Сайдвиндере». Суть в том, что ручка джойстика вращается еще и вокруг вертикальной оси — влево-вправо. Недостатков тут, пожалуй, только два. Во-первых, все это по виду очень мало похоже на управление реальным самолетом. Во-вторых, в некоторых симуляторах самолет очень чувствителен к отклонению педалей в процессе рулежки и разбега. Орудая ручкой, легко повернуть ее на незначительный угол, от чего можно вылететь с полосы при разбеге. Впрочем, в «Ил-2» такого не бывает.

В остальном же — все очень неплохо. При разворотах педали отклоняются практически инстинктивно. И все это хозяйство продается за вполне разумную цену.

Замечу, что самолет действительно можно водить, не пользуясь педалями. И даже не пользуясь рулем направления вообще. К примеру, машину с перебитыми тягами руля направления вполне реально довести до аэродрома (правда, непосредственно на посадке возможны неприятности). Но с хорошим аналоговым манипулятором жизнь моментально начинает играть новыми красками.

Хэт, он же «шляпка», он же «переключатель видов». Желателен. Крутить виртуальной головой с его помощью действительно куда удобнее, чем посредством клавиатуры. А головой крутить вам

придется часто, особенно в бою. В данном случае больше одного хэта не нужно — нам не придется иметь дело со сложными прицельными комплексами, где надо не только крутить головой, но еще и ворочать телекамерами и антенной радара.

Подводя итог, скажу: джойстик нужен. Любой.

Рекомендации по ходу дела

Взлет

Не нужно удерживать самолет колесными тормозами — некоторые машины от такого обращения могут и скапотировать, перевернуться через нос то есть.

Закрылки должны быть установлены во «взлетную» позицию. В принципе, подниматься в воздух можно и без них, но с ними лучше.

На разбеге самолет имеет тенденцию к развороту вправо; это стремление пропадает по мере увеличения скорости. Такой эффект надо плавно парировать педалями.

Не забудьте убрать шасси.

Горизонтальный полет

Установите триммера так, чтобы даже при отпущенной ручке управления самолет шел более-менее ровно.

Работа по наземной цели

Не забывайте пользоваться малым углом зрения (клавиша Delete). Небольшие наземные объекты (танки, автомашины и прочее) становятся гораздо лучше видны; они обнаруживаются еще до того, как отрисуются в нормальном режиме.

В пике сбрасывайте газ. Иначе слишком легко врезаться в землю, да и время на прицеливание существенно сокращается.

Танки при стрельбе НУРСами требуют исключительно прямого попадания. Эффективность пушек зависит от угла пикирования — надо всадить снаряд в крышу под углом, возможно более близким к нормали.

Выйдя из пике, тут же переключитесь на нормальный угол зрения.

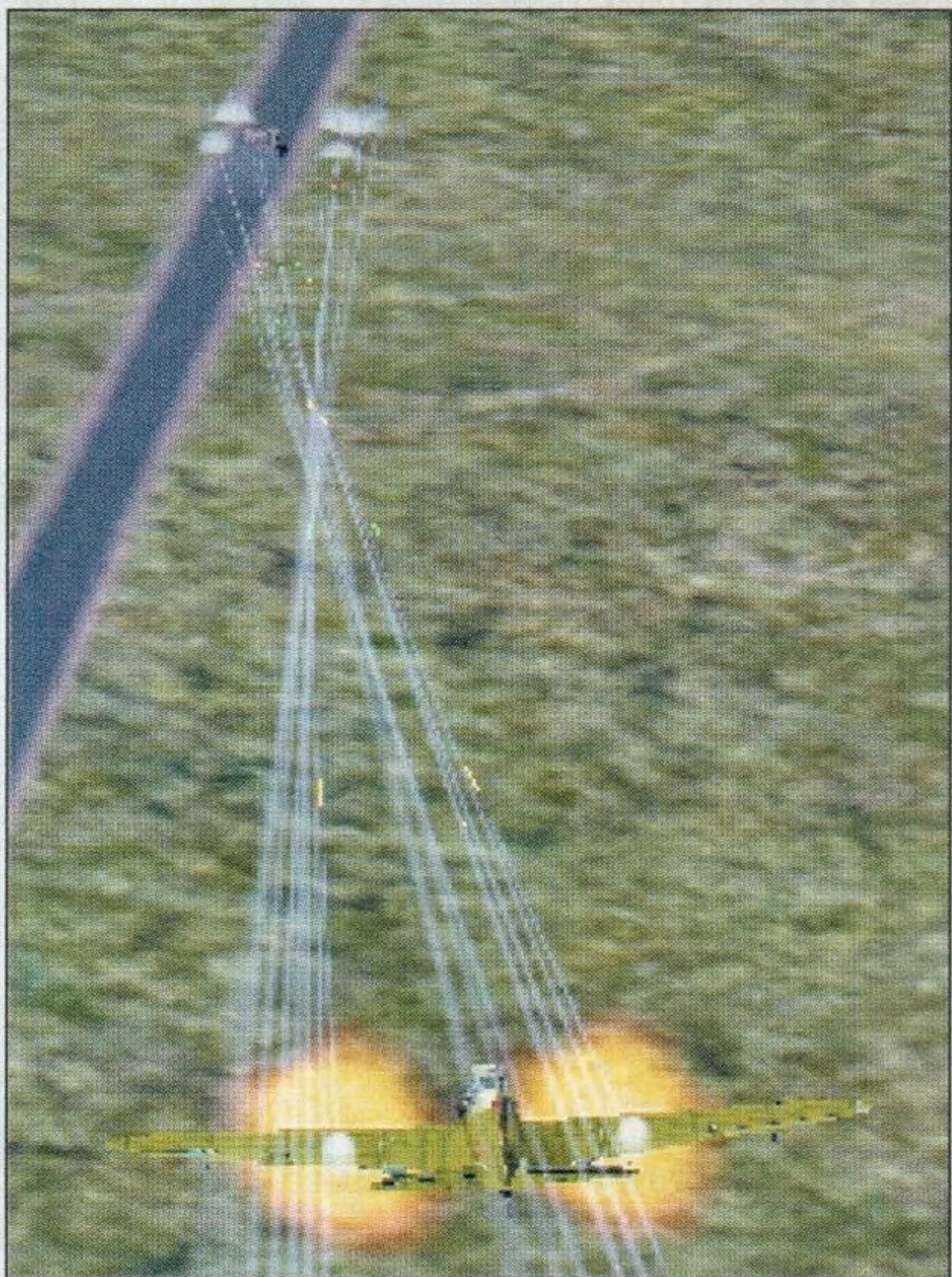
Воздушный бой

Помните о своей скорости. Потерял скорость — покойник.

Не надо стрелять по удаляющейся точке. Более-менее эффективный огонь начинается с дистанции меньше 0.25 (следите за показаниями маркера). Вообще, стрелять надо только наверняка.

Схождение (оно же — конвергенция). В основном, это касается самолетов с большим параллаксом — расстоянием между осью прицела и стволом оружия. Из наших машин это Ил-2 и «Эйрброд». Дальность схождения — дистанция, на которой траектории крыльевых пушек (например) пересекаются. По умолчанию она равна 500 м. Для воздушного боя ее необходимо переопределить, в противном случае, очереди, как заколдованные, будут лететь мимо, даже при вполне точном прицеле. То же самое относится и к реактивным снарядам.

Кстати, о реактивных снарядах. На РСХ, помимо контактного, стоит



Схождение, неверно определенное для стрельбы по наземным целям.

и временной взрыватель. Но при стрельбе по воздушным целям рассчитывать на него не стоит – не пытайтесь стрелять “в кучу”, всегда берите расчет на прямое попадание в конкретную цель. При работе по бомбардировщикам РСы – неплохая прибавка к стипендии, особенно если вы ведете очень слабо вооруженный МиГ-3.

Не обольщайтесь, если после вашей очереди за вражеским самолетом потянулся шлейф – черный или белый (вот если загорелся – другое дело). Белый шлейф – бензин. Его утечка прекратится сама собой, благо баки протектированы. Черный шлейф – масло. Это уже лучше, но даже и с таким повреждением вражина может полноценно носиться по воздуху еще долго.

Сами приемы воздушного боя – отдельная и очень большая тема. Здесь она пока не рассматривается.

Штопор

На первых порах от воздушного боя он неотделим. Достаточно на вираже “перетянуть” самолет, слишком сильно взяв ручку на себя – и порядок. Мы начинаем падать, вращаясь по спирали.

Причина штопора, грубо говоря, нарушение нормального обтекания крыла воздушным потоком. Тот грохот, который вы начинаете слышать на крутом вираже, говорит именно об этом. Кстати сказать, вираж – далеко не единственная ситуация, в которой может произойти такая неприятность.

Самолет в штопоре почти неуправляем – на движения рулей не отвечает. Что нужно делать?

1. Сбросить газ.
2. Ручку ОТ себя.
3. Отклонить ручку В СТОРОНУ вращения
4. Педали – в ПРОТИВОПОЛОЖНУЮ сторону
5. Ждать. Если эффекта никакого, а высота уже маленькая – прыгать.

Эти движения должны быть отработаны до автоматизма. Тренироваться надо в “быстром редакторе”, установив себе высоту побольше. Причем летать для

этой цели надо исключительно на “Эйр-кобре”. Штопорные характеристики у нее скверные. Если вы справитесь с ней, то сумеете вывести из этого режима что угодно. Вообще же самолеты в “Ил-2” довольно покладистые. Как правило, не надо даже выполнять весь вышеприведенный список до конца – иногда уже после отдачи ручки машина перестает крутиться и переходит в нормальное пикирование.

Нюансов тут два. Во-первых, действовать надо быстро, но спокойно – иначе можно только закрутить самолет в противоположном направлении. Во-вторых, вывод из пике нужно делать очень плавно – скорость у нас небольшая и на слишком резком выводе можно вновь сорваться в штопор, что решительно никому не нужно.

Ну и конечно, нужно тренироваться водить самолет на режимах, близких к критическим. Срыв в штопор в бою может означать очень крупные неприятности.

Кстати.

Неприятности разных калибров

Расчлененка. Тут многое зависит от типа самолета. Ил-2 легко выдерживает отрывание законцовок крыльев, сквозные пробоины крупных размеров (в жизни эти самолеты благополучно возвращались с задания с дырами, через которые мог пролезть человек)... Без проблем летит с одним оторванным стабилизатором.

Лететь он не может с пробоем масляной системы (характерный скрежет движка, черный шлейф за самолетом, резкое падение мощности). Сразу нужно думать о вынужденной посадке.

Оторванное крыло. Что бы там не говорилось, но на одном крыле лететь нельзя. Надо прыгать. Проблема заключается лишь в том, что самолет вращается таким образом, что перегрузки не дают возможности подняться из кабины. Но остатки управляемости у него сохраняются даже сейчас. Постарайтесь все же остановить вращение – возможно, тогда вам повезет.

Пожар. Прыгать немедленно, даже если машина еще управляется. Во-первых, симулятор четко отслеживает тот

факт, горите ли вы лично. Через несколько секунд после того, как полыхнуло в носу, вам сообщат о ранении, потом – о тяжелом ранении, а после этого – о смерти. Во-вторых, самолет содержит в себе очень много высококачественного авиационного бензина, а потому пожар всегда заканчивается взрывом в воздухе.

Во всех остальных случаях еще можно побороться – предварительно задав себе вопрос, представляет ли самолет еще какую-то боевую ценность и сможет ли он совершить посадку с такими повреждениями. Хотя бы на брюхо.

Посадка

Сначала посмотрите, как это делает AI. Обратите внимание на глиссаду и скорость полета на разных фазах и на то, что перед посадкой он обязательно сбрасывает неизрасходованные бомбы (как говорят, это смотрится особенно весело, если включена опция бесконечного боезапаса).

Выпустите закрылки, следя за скоростью. Если самолет теряет ее слишком медленно, (даже если сбросить газ в ноль) пользуйтесь закрылками и рулем направления. Если, напротив, слишком быстро – подтяните его мотором.

Классическая посадка делается на три точки – самолет снижается, теряя скорость, ручка постепенно выбирается на себя до упора, после чего машина касается земли тремя колесами сразу. Пока что не заморачивайтесь с этим делом. Садитесь на основные стойки, хвост как-нибудь сам опустится. Впрочем, ручку все равно надо выбирать на себя.

Сразу на тормоза нажимать НЕ НАДО. Что такое капотирование, я уже объяснял.

Как только скорость начнет снижаться, вновь появится тот же разворачивающий момент, что и на взлете. Точно так же парируйте его педалями.

Все остальное – вопрос тренировки. Впрочем, есть еще один момент. Не доверяйте посадку AI, если самолет поврежден настолько, что его летная модель изменилась (вырван один из рулей высоты, дыры в крыльях и так далее).

Ну вот и все для начала. Дальше надо тренироваться самому.

Н

Прощай, Хартманн!



NOVALOGIC

Мечты сбываются

[уже в продаже]

"...Игра состоит из шести кампаний, в каждой из которых от трех до пяти миссий. Несколько из них посвящены крупномасштабным военным конфликтам, но по большей части вы будете иметь дело со специальными операциями против террористов и боссов криминального мира на Карибских островах, в тропических джунглях, пустынях и городах. Цели миссий варьируются от уничтожения катеров контрабандистов до подрыва заводов по производству химических вооружений глубоко за линией фронта. Вам предстоит защищать дипломатов, обеспечивать огневую поддержку отряду Дельта и даже принимать участие в атаке на авианосец..."

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

КОМАНЧ4



Русские летят!

Издатель

Руссобит-М
<http://www.russobit-m.ru/>

Разработчик

Revolt Games
<http://www.revoltgames.com/>

Жанр

CosmoSim

Дата выхода

2002 год

Сайт игры

<http://www.revoltgames.com/homeplanet>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2246.html>

Смотри на диске



скриншоты

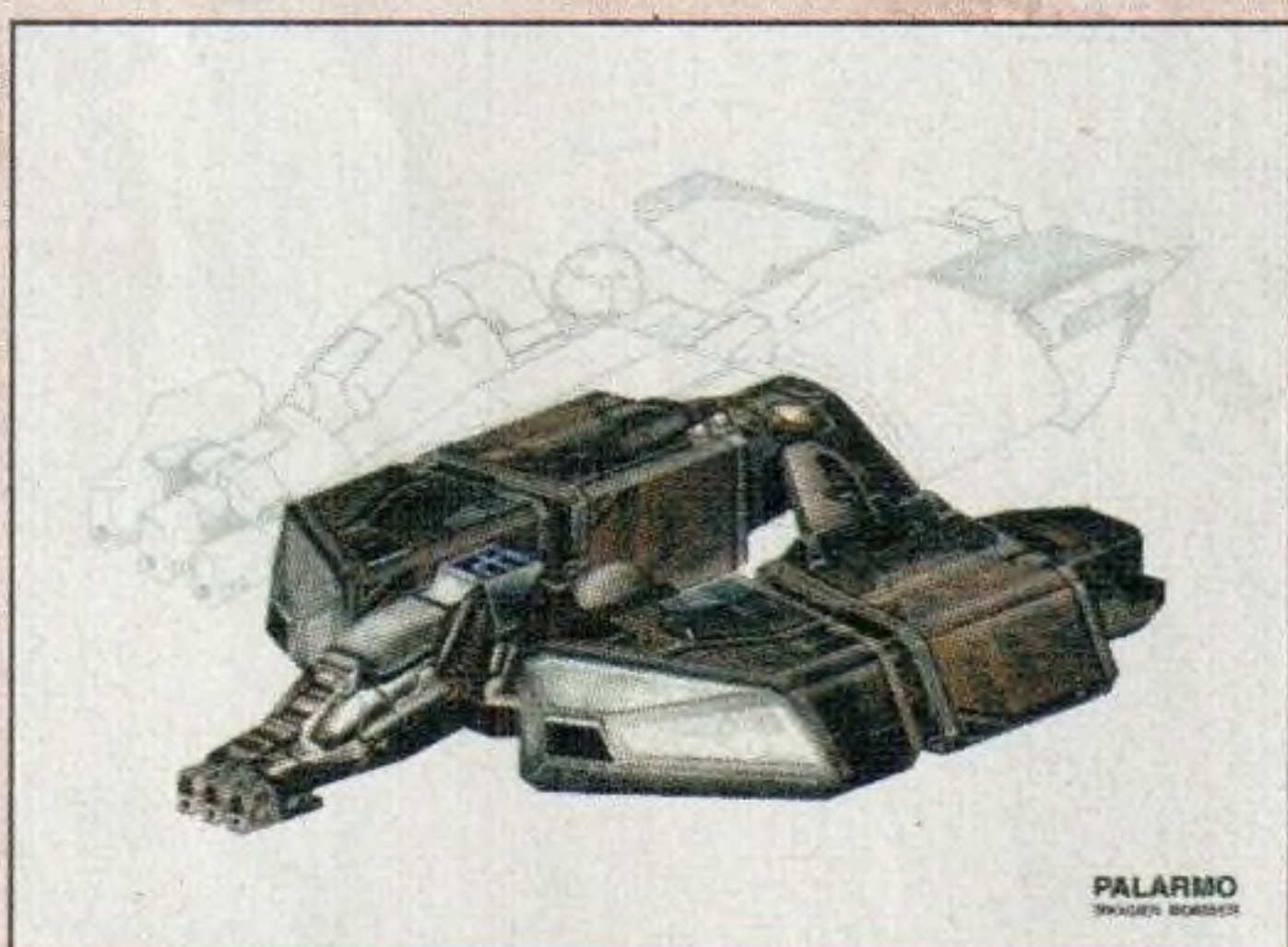
Вот вам загадка. Симулятором называется, но им не является, что это? Правильно, догадливые мои, это космосим. Именно о нем мы с вами в этой статье и поспудим. Причем не о каком-то там очередном забугорном Wing Commander'e или там Privateer'e, а о нашем, родном, отечественном! Так что быстрее в секционную его, сестра, в секционную! Что? Как "еще не родился даже"?!

Каждая игра с чего-то начинается

Вот, у господ из id - с движка.

Но у большинства все-таки с идеи вроде "а не сделать ли нам то-то и то-то про то-то и то-то?". А вот если заглянуть на сайт компании Revolt Games, посвященный игре Homeplanet, то создается впечатление, что игра началась с идеи "а давайте создадим первый российский космосим!".

Разработчики, люди хитрые и скрытные (каковыми им, в общем-то, и положено быть), не утаивают предысторию игры, так что попросу всех слушать сюда. Действие будет происходить в восьмом веке... Ага, удивились?! Поясняю: в восьмом веке эпохи освоения космоса. К этому времени Земля



не только успела обрасти колониями на самых дальних участках космоса, но и рассориться с ними. Одной из планет, обретших независимость, оказалась Клото. К этому времени, надо сказать, люди там стали делиться на "чистых" и... Нет, не "нечистых", а "нейрозависимых", носителей всевозможных биоимплантаторов. По всей видимости, началось у них там на этой почве полное взаимонепонимание, что, в конце концов, привело к возникновению двадцати семи военных кланов. И одним из них был клан Тройдэн, весьма зажиточный и технически подкованный, но в военном

отношении довольно слабый. Поэтому он просто не смог не привлечь к себе внимания ребят, которые всегда и везде хотят получить побольше, причем непременно на халяву, то есть даром. Нашлись такие и на Клото.

Злюками местного разлива оказались парни из клана Рииз.

Не буду приводить хронологию и коллизии местных разборок, сообщу лишь, чем они закончились - остатки тройдэнцев, погрузившись на космические корабли, отправились на поиски нового дома. И думаю, не надо быть семи пядей во лбу, чтобы сообразить, какая роль в этом начинании отведена нам...

Управлять космическим кораблем — это вам не в носу ковыряться

Ведь тут нужны две руки, по крайней мере. Тем более что разработчики грозят "уникальной физической моделью, доселе невиданной ни в одном космосиме". Уже страшно? Погодите пугаться, ведь сейчас еще страшней будет. Эта невиданная модель базируется: а) на реальной ньютоновской физической модели полета и б) на двух режимах полета космического аппарата - инерционном и круизном. Вот так, не больше и не меньше. Остается лишь один вопрос: что бы все это значило? Пойду пока учебник физики для "чайников" почитаю.

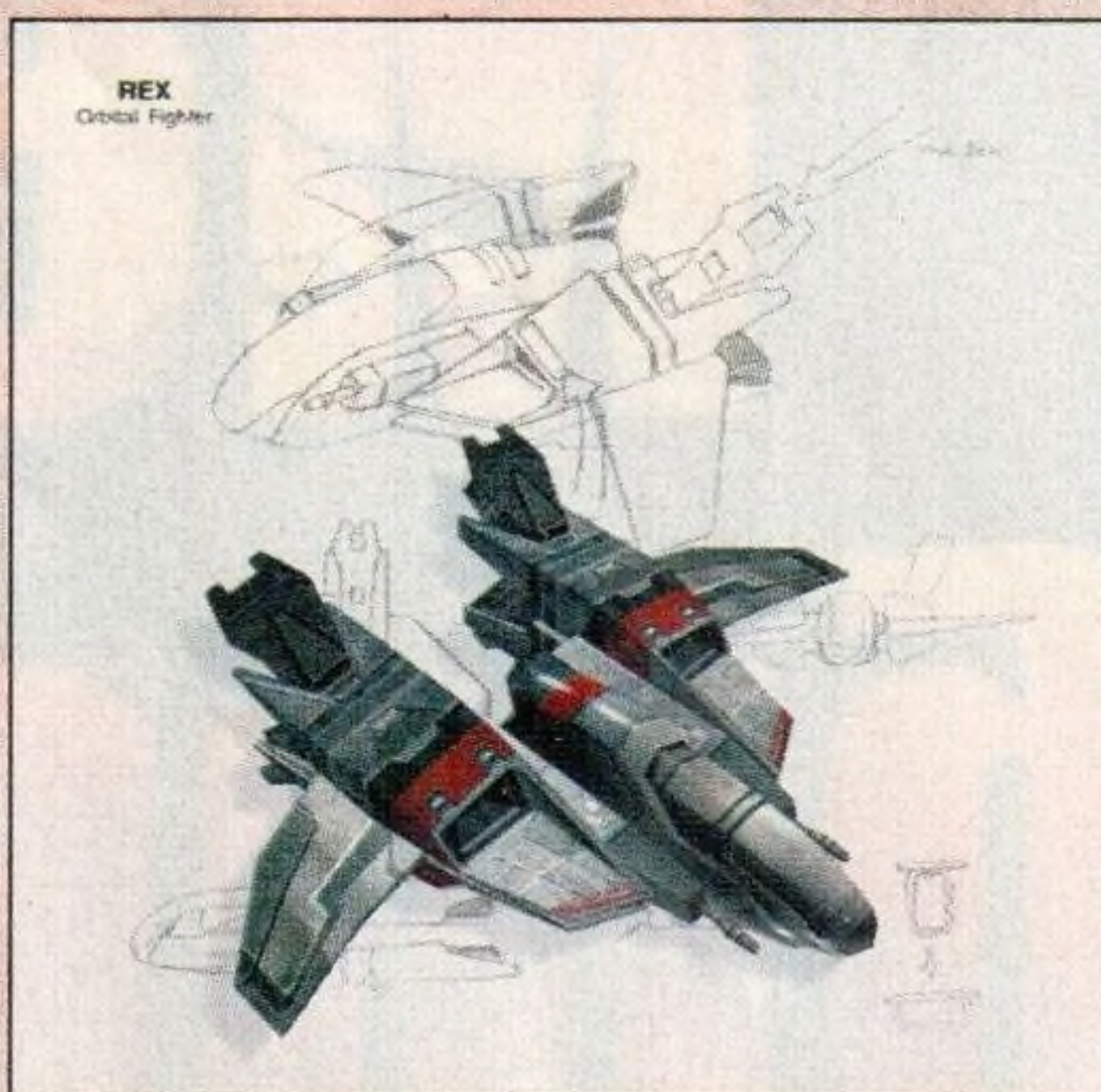
Всего в игре космических кораблей будет шестьдесят. Но не спешите радоваться и бросать в воздух чепчики - управлять можно будет лишь шестью из них. На любой из кораблей, которые будут находиться под нашим виртуозным

управлением, можно будет навешать всяких мощных пушек по собственному усмотрению. Хочешь - ставь лазер, а не хочешь - тогда фазер...

Когда мы ощутимо пощипаем стан врага и начнем внушать доверие, командование предоставит нам нескольких ведомых. Непосредственно управлять выделенными кораблями нам не дадут, но можно будет очертить их рамочкой и послать в самую гущу сражения. При таком подходе разработчики гарантируют прямо эпические битвы с участием нескольких десятков кораблей.

Игра будет разделена на миссии, связанные между собой нелинейным сюжетом, но играть можно будет только за представителей клана Тройдэн. Бить придется желающих поживиться чужим добром риизанов и их союзников. Помимо этого, третьей силой в игре будет Конфе-

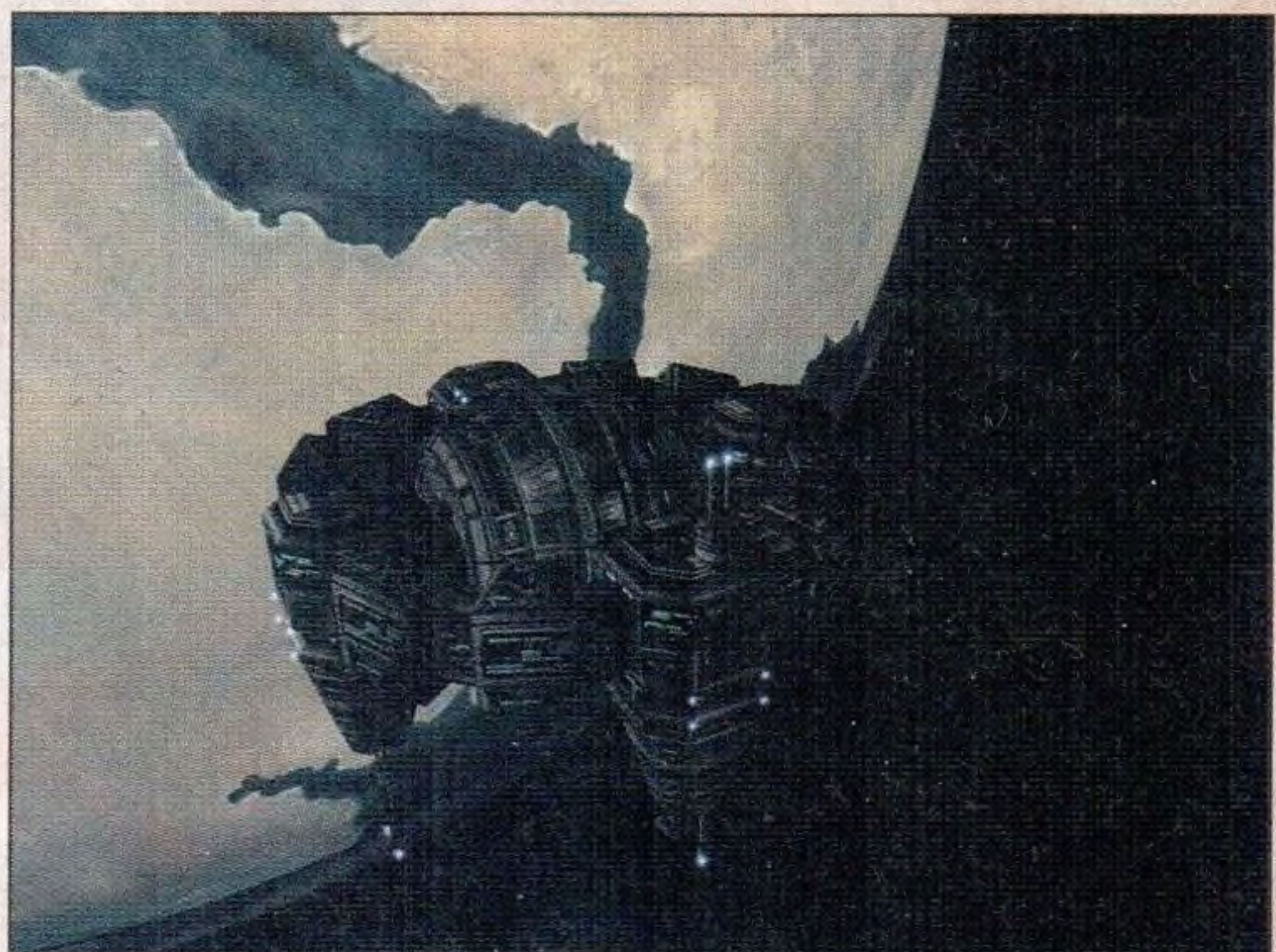
дерация (Земля родимая да ее сотоварищи), которая, в зависимости от нашего поведения, либо встанет на правую сторону (нашу то есть), либо начнет воевать против нас, либо останется нейтральной. Также иногда будут встречаться и зелененькие человечки. Но их наши хомосапиенские разборки будут волновать мало. Местные сектоиды разве что советом помогут да дружеской беседой поддержат. А чтобы бластер в руки да на штурм - это увольте.



Космос красив априори

Или, если говорить по-нашему, по-компьютерному, по умолчанию. Поэтому если уж в игре делают космос, то он должен на этот самый космос и походить (читай - быть красивым).

Вот скажите мне, какой космосим не был красив (для своего времени, конечно)? Да практически никакой! А какой опять же не требовал мощного компьютера для полноценной работы? Опять же никакой! Со вторым у Home Planet все в порядке (P3-500, 128 Mb RAM, GeForce2, A3D или EAX звуковая карта). Значит ли это, что и с первым будет все тип-топ? Пока об этом говорить рановато. Смотрите скриншоты, читайте интервью и, как поется в известной песенке, "думайте сами, решайте сами - иметь или не иметь".



После семилетнего изгнания Кэнджи возвращается в свои родные края, которые за время его отсутствия превратились в наглядное пособие по изучению битв кланов. Сможет ли он найти в себе силы, чтобы собрать все возможные силы под флагом Красного Дракона, чтобы восстановить разрушенные и разрозненные земли.

Или же он уйдёт на тёмную сторону, как это в своё время сделал его отец со своим кланом Змеи, завоевав всех и вся много лет назад? Несмотря на выбор Кэнджи, ему всё равно придётся столкнуться лицом к лицу со зловещим кланом Лотуса, благородным кланом Волка и загадочными пришельцами из прошлого.



Battle Realms — фэнтезийная стратегия реального времени, разработанная компанией Liquid Entertainment — коллективом разработчиков, который возглавляет Ed Del Castillo, продюсер нашумевшей игры Command and Conquer.

Вооружившись хорошо проработанной историей, мощным трёхмерным движком, Battle Realms объединяет уникальную систему живых ресурсов с детально проработанной системой боёв, что делает игру Стратегией с большой буквы.

В Battle Realms будет всё, что должно быть в стратегии реального времени наших дней.

- До восьми игроков в многопользовательской игре по сети или Интернету.
- Кампании + skirmish + редактор карт.
- 4 разных клана, что, в общей сложности, составляет порядка 80 уникальных отрядов и зданий в игре.

LIQUID
ENTERTAINMENT



CRAVE
ENTERTAINMENT

Ubi Soft

REVOLT
GAMES

РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2001 Crave Entertainment. All Rights Reserved. Battle Engine © 2001 Liquid Entertainment, LLC. ©2001 «Руссобит-М». Локализация ©Revolt Games.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru



BATTLE REALMS™

г. Апатиты
ул. Фермана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул. Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г. Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, кв.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвиллинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Потомок Крофтов

Издатель

Interplay

<http://www.interplay.com>

Разработчик

Confounding Factor

<http://www.confounding-factor.com>

Жанр

Action/adventure

Дата выхода

III квартал 2002 года

Сайт игры

<http://www.confounding-factor.com/galleon>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game1574.html>

Смотри на диске



скриншоты

Творцы легенды

Серия Tomb Rider обязана всей своей долгой жизнью, а точнее, появлением в привычном нам виде, двум разработчикам — дизайнеру Тоби Гарду (Toby Gard) и программисту Полу Дугласу (Paul Douglas). Несколько лет назад именно они стали ответственными за то, что весь свет увидел Лару Крофт и те разнообразные уровни, через которые она пробиралась к еще не разграбленным гробницам. После выхода первой части игры перед ними встал простой вопрос: что дальше?

По итогам продаж было понятно, что серия успешна, но Тоби и Пол не собирались останавливаться на достигнутом и почти сразу приступили к созданию новой игры, попутно открыв собственную небольшую фирму — Confounding Factor. Назвав свое творение Galleon: Island of Mystery и заручившись через некоторое время поддержкой Interplay, они продолжили движение к светлой цели.

Так вот ты какой, Веселый Роджер

Galleon с первого взгляда похож на пресловутый Tomb Rider, но стоит чуть внимательнее к нему присмотреться, как тут же начинают отчетливо вырисовываться различия. Прежде всего, главный герой. В Galleon это исследователь дальних морей, торговец и вообще обладатель множества профессий, смельчак и последняя надежда окружающих в тяжелой ситуации — капитан Rhama. Учитывая специфику игрового мира, представляющего собой смесь рассказа про пиратов и эпической фэнтези, он выглядит соответствующе — нечто среднее между Тарзаном и капитаном Бладом, в камзоле, с внушительных размеров грудной клеткой, часто появляющейся на лице белозубой улыбкой и гривой черных волос, собранных на затылке в хвост. Одно слово — герой, остающийся таковым вне зависимости от происхождения. Пожа-

луй, сразу нужно пояснить, откуда дует ветер: дело в том, что Galleon

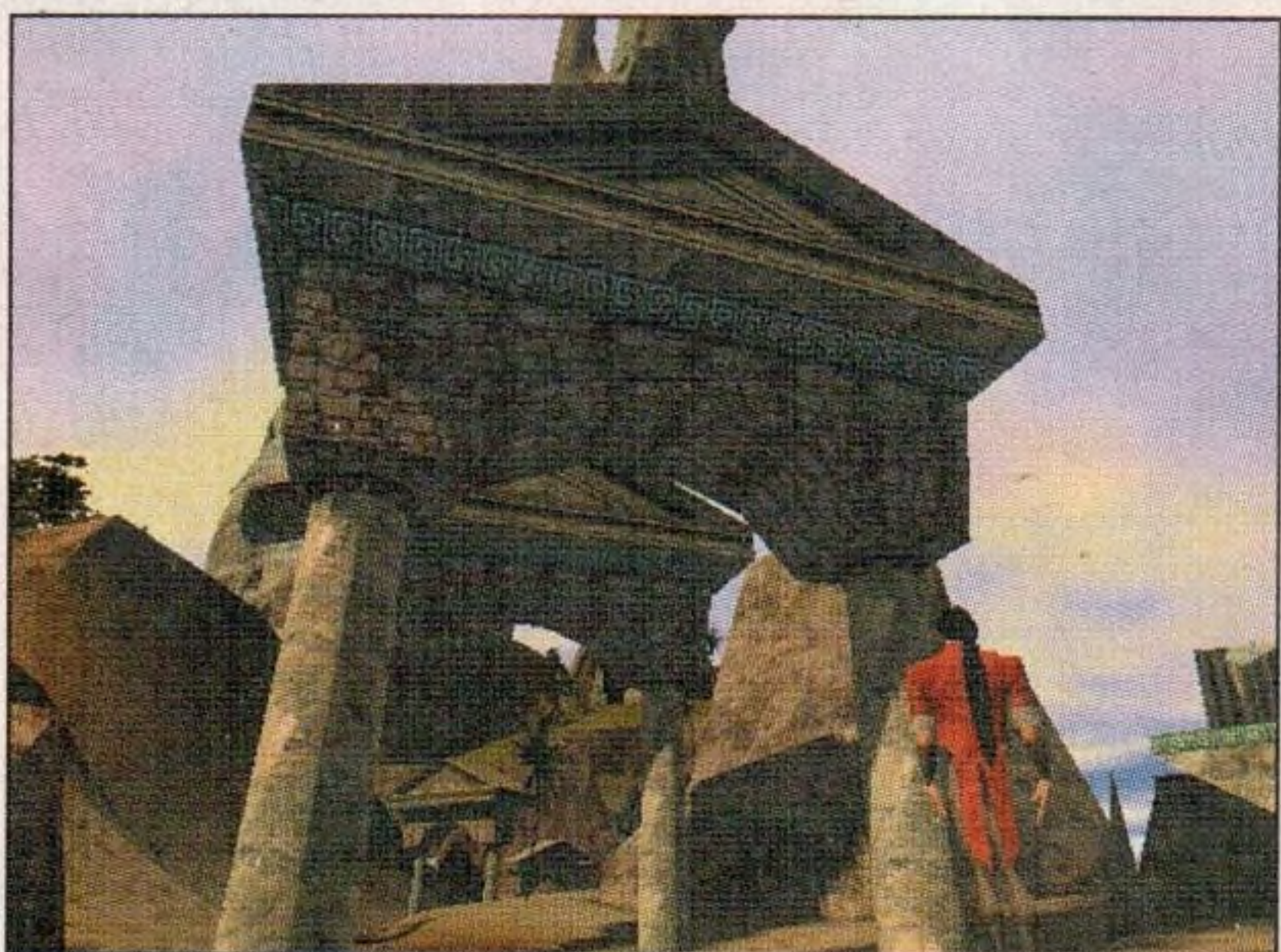
разрабатывается в первую очередь

для новейших консолей, в частности — для Xbox и GameCube, а PC ожидает лишь порт игры. Как раз поэтому Rhama столь по-приставочному блестящ и положителен. Согласно сюжету, ему предстоит поиски некоего древнего корабля, после появления которого неподалеку от одного из островов начинают происходить странные события, не оставляющие другого возможного варианта, — в них замешана магия. Если хозяином такого корабля станет человек с недобрыми помыслами, может произойти нечто непоправимое, а уж этого наш отважный Rhama допустить никак не может. Злодеи в ужасе, их уже мучает бессонница!

Свистать всех наверх

Игровой мир Galleon будет состоять из семи больших островов, каждый из которых уникален как в плане ландшафта, так и населяющих их существ. На одном осели пираты, на другом запросто можно встретить ковыляющую по своим костяным делам нежить в виде скелетов. Тут мы пробираемся через подземные пещеры, а там, на другом острове, любуемся грандиозными водопадами и зеленью джунглей. В среднем протяженность одного острова будет составлять семь-восемь километров, если сравнивать масштабы в игре и в реальном мире. Достаточно для исследования, но не слишком много, заблудиться сложно. Особенно при учете того, что, хотя авторы и предусмотрели разные способы преодоления одних и тех же препятствий, они совсем не хотят, чтобы вы провели пару месяцев в поиске пути к концу уровня, — все просто и понятно, заточено под геймпад.

Паззлы Tomb Rider практически всегда были частью уровня, решая их, было трудно понять, зачем мы это делаем. В Galleon — иначе. Здесь загадки будут фрагментом сторилайна, настолько прочно к нему приваренным, что решить их, разобравшись в тонкостях сюжета, — пара пустяков. В целом, разработчики стараются сделать сильный акцент на сюжетную линию — этой цели служат по мере сил второстепенные герои, к помощи которых Rhama должен будет обращаться по ходу игры. Сейчас известно, что таких персонажей не меньше двух — колдунья (сразу приходят мысли о становящихся доступными спеллах и прочих магических штучках) и грациозная телохранительница, переквалифицировавшаяся, как ни странно, из наемных убийц. Ожидается множество диалогов, сопровожда-



Так, в путевке старины Флинта обещали пятнадцать человек на сундук мертвеца. Хмм, а про храм там ничего не было!

ющихся раскрытием темных тайн и пояснением отношений между героями. Кстати, сюжет Galleon будет написан сразу с прицелом на сиквел. Запас мини-драм у авторов игры солидный, и поговорку про кассу и железо они из ума не выпускают ни на секунду.

Что касается технической стороны, то и здесь Galleon обходит Tomb Rider на целый корпус, приближаясь к такой симпатичной вещи, как Rayman. Все очень аккуратно. Анимация лицевых мускулов персонажей (улыбки, подмигивание, плач), сложные финты во время сражения на мечах, удары с разной силой, прыжки смотрятся естественно и воспринимаются как должное. Причем для выполнения удара с одновременным “нырком” и прыжком вперед не нужно долго тренироваться, чтобы с безумной скоростью отстучать на клавиатуре многокнопочную комбинацию. Два взмаха рукой — и задуманное получится без особых проблем. Разве не замечательно?



Типичный городок из фильма про пиратов. Как правило, за минуту до их нападения

Земля на горизонте!

Galleon будет очень короткой игрой. Всего несколько часов потребуется для прохождения одного острова, а их, если не забыли, собираются сделать только семь. Однако проработанный сюжет, забавные герои и неплохой дизайн уровней, по задумке создателей, должны будут привлечь хотя бы на один вечер, наполнив эти часы тем, чего мы ждем от всех игр, — удовольствием. Так это или нет — непременно узнаем.

EVIL TWIN

CYPRIEN'S CHRONICLES

ЕГО ПРЕСЛЕДУЮТ ДЕМОНЫ ПРОШЛОГО...
СИЛА ЕГО - В БЕЗУМИИ...
ГДЕ ЖЕ ТА ГРАНЬ, ЗА КОТОРОЙ
РЕАЛЬНОСТЬ СТАНОВИТСЯ ФАНТАЗИЕЙ?



InUtero

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



1C
ФИРМА «1С»

Почем богатому добродетель?

Издатель	Cryo http://www.cryo.com
Разработчик	In Utero http://www.in-utero.com
Жанр	Action/Adventure
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://zorro.cryogame.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2056.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■

Графика ■■■■■■

Звук и музыка ■■■■■■

Сюжетная линия ■■■■■■

Ценность для жанра ■■■■■■

Рейтинг 3.5

Время освоения: 5 минут
Сложность: легкая
Знание английского: желательно

Человек-паук со шпагой

Рассматривая *The Shadow of Zorro*, пытаешься поначалу угадать его жанровую принадлежность. Разработчики говорят об Action/Adventure, но эту бесстыжую ложь не стоит рассматривать даже как неуместную шутку. Более аркадных боев, чем повторение четырьмя клавишами написанной на экране комбинации, человечество просто еще не придумало. Зато кое-что инновационное надумала сама In Utero. Ну, например, бессмертные противники. Зорро, по сравнению с ними, смертнее всех смертных! Даже выстрел из мушкета в затылок способен задержать врага лишь на какие-то полминуты. И, конечно же, за всю игру вы не увидите ни капли крови. Право же, лучше бы сделали главного героя негром!

Впрочем, быть может, авторы решили сосредоточить наше внимание на чем-либо более оригинальном, нежели тупые аркадные поединки? Быть может, они хотят, чтобы мы обратили внимание на способность нашего героя приседать, бегать, красться, свистеть, прятаться в тени, использовать инвентарь и кидаться из-за угла разнообразными бомбочками? Все эти возможности имеют лишь один существенный недостаток: они не делают игру интересней ни на грамм. Из помещения в помещение, со двора во двор, везде нас встречают лишь унылое окружение, лишь запертые и открытые двери да горы охранников, готовых навязать нам еще одно соло на клавиатуре. Правда, у Зорро есть специальный “радар” в верхнем

Между прочим...

Зорро – типичная жертва западной культуры. Созданный в 1919 году персонаж до сих пор не покидает воображение мечтательных любителей комиксов и бесконечных телесериалов. Если вы думаете, что о Зорро снято лишь столько фильмов, сколько транслируется по нашему ТВ, то вы жестоко ошибаетесь: зайдите на сайт Zorro Productions (zorro.com), официального владельца этого свободолюбивого персонажа, и подивитесь на звездную карьеру героя в маске. Да что там фильмы – уже существует целый парк развлечений, посвященный этому неуловимому мстителю. Герой, бессмертный на экране, стал бессмертным и в реальной жизни.

правом углу экрана, помогающий врагов потихоньку обходить, но, уважаемые, чего же тогда вообще делать в этой игре? И хотя цели миссий меняются: то кого-то спасти, то за кем-то проследить, суть неизменна – нудятина. Даже сейвы лишь посредством обвандализирования развешенных в специально удаленных друг от друга местах листовок “Wanted” не добавляют сюда и капли адреналина.

Тени исчезают ночью

Но ничто так не ужасно в игре, как ее аудиовизуальная составляющая. Даже не то, что бы движок игры был столь плох, совсем нет, он вполне типичен для такого уровня игрушек. Но с каким цинизмом авторы отнеслись к героям игры! Посмотрите на скриншоты – эти существа составят неплохую конкуренцию самым жутким тварям из Undying. А ведь это положительные герои! Впрочем, движения их вполне соответствуют внешнему облику. Зорро изящно фехтует шпагой, непринужденно заломив при этом свободную руку в такой позиции, что любую медсестру пришлось бы потчевать от такого зрелища валидолом. А поверженный враг разводит руками и приобретает такую позу, что прямо подмывает вложить

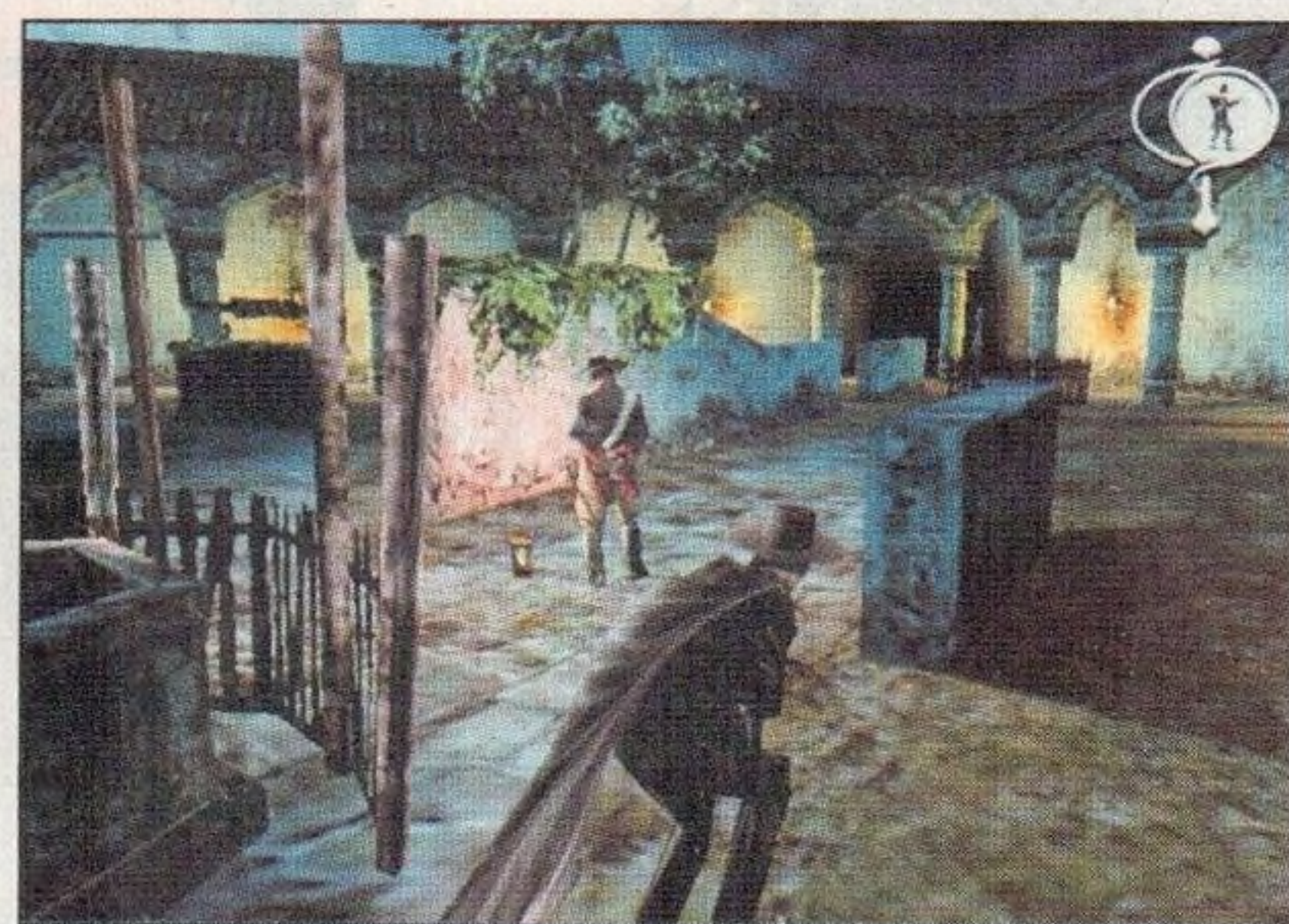
в его уста фразу: "Ну, все, брат, убил!"

Еще интересно живут в игре тени — верные союзники человека в маске. Тень самого Зорро время от времени покидает своего хозяина и отправляется в увлекательные путешествия по аркам и потолкам. В ответ наш герой может разве что с головой спрятаться в ближайшую стенку. Даже жалко как-то человека становится.

Из всех звуков в игре мне более всего запомнился один: когда за Зорро гонятся местные стражи. Голоса их в это время напоминают наших базарных продавцов, когда у них кто-то невзначай стянет подгнившую картофелину. Хотя, сопоставляя эти звуки с уровнем интеллектуального развития охраны, опять же никакого противоречия не обнаруживаем: все подогнано один к одному. Зорро полностью гармоничен.

Он улетел, но обещал вернуться!(С)

Зорро пережил куклы и пластмассовые игрушки, он пережил стосерийные сериалы и толстенные комиксы. Переживет и это. Хотя, блин, почему я вообще решил, что здесь что-то не так?! Зачем искать глубину там, где ее нет? Ведь все пустое: Зорро не снимет своей маски, Cryo и Zorro Productions не перестанут издавать дешевые поделки, а почитатели благородного героя не перестанут эти поделки приобретать. Зорро умер, да здравствует Зорро!



Юрий Пашолок

Кровища

Издатель	Не объявлен
Разработчик	4D Rulers Software http://www.4drulers.com
Жанр	Combat Sim
Дата выхода	2002 год
Сайт игры	http://www.4drulers.com/gore/index.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game641.html
Смотри на диске	Скриншоты

Отличные вещи иногда рождаются из-за того, что нескольким людям не до конца понравилась чья-то идея и они решили воплотить свое видение в жизнь. Примерно так родился и Gore: паре человек, а именно братьям Huenink, не понравился Quake. Не то, что бы совсем, но многое в нем. В компании еще с несколькими единомышленниками братья начали делать конверсию для Quake, которая, по их мнению, превзошла бы оригинальную игру. Время шло, и в один прекрасный день спонтанно образовавшаяся 4D Rulers Software перестал устраивать и движок Quake. В тот день родилась новая игра Gore.

Логично было бы предположить, что ничего путного у Huenink сотоварищи не выйдет, множество подобных проектов быстро затухало, не прожив и года. Однако в запасе разработчиков оказалось просто море упорства и терпения, они спокойно работали над своим детищем, изредка появляясь, как черт из табакерки, и демонстрируя свои достижения. Десятого марта 2001 года на свет родился первый сетевой тест Gore.

Мнение относительно проекта разделились: многие улюлюкали и показывали на Gore пальцем, предлагая проекту надгробные памятники в ассортименте, другие же хвалили произведение 4D Rulers за поистине brutальный геймплей. Однако подавляющее большинство так и не заметило, что тестировалась не графика, а именно геймплей, и он-то оказался на высоте...

Второй сетевой тест Gore, состоявшийся первого ноября, нанес сокрушительный удар по скептикам, ибо на этот раз тестировались не только геймплей, но и графика. "Гадкий утенок" в миг оказался на равных с корифеями жанра.

Жестокость как самоцель

Жестокостью в компьютерных играх сейчас мало кого удивишь, особенно после Soldier of Fortune, Kingpin и Carmageddon. Однако 4D Rulers, судя по всему, умудрилась переключиться по этому показателю всех. Уже первые видеоролики, демонстрировавшие Gore, наглядно показали жестокость этой игры.

Между прочим...

Несмотря на море критики, первый сетевой тест Gore был скачан только с официального сервера 4D Rulers более полумиллиона раз.

Реальность оказалась еще более мрачной: после двадцати минут игры в сетевой тест Gore создается впечатление, что разработчики данного продукта – самые настоящие маньяки. DeathMatch, например, иначе, как мочиловом, назвать очень трудно: то тут, то там раздаются жуткие вопли, воздух сотрясают взрывы, горы человеческого мяса разлетаются в разные стороны, кровь течет бурной рекой, а уж если кто-нибудь берется за огнемет...

В игре есть оригинальные решения. Интересной задумкой является введение такого параметра, как Stamina. Другими словами, игрок теперь устает: он начинает тяжело дышать, скорость передвижения уменьшается, а при нулевом значении просто падает в обморок. Хорошо еще, что ее можно восполнить, просто постояв на месте. Также следует отметить такую находку, как аптечки, боеприпасы и оружие, взрывающиеся при стрельбе по ним. Бежит, скажем, противник к ракетнице, а вы ее взрываете метким выстрелом прямо перед его носом. Вот и думай после этого, что хуже – ракета или взорвавшаяся перед тобой ракетница.

На фоне безумного DeathMatch удивительно продуманным выглядит режим STF. Команды разделены на морпехов и гангстеров, они отличаются не только моделями игроков, но и некоторыми видами вооружения. К примеру, у морпехов основным типом оружия является автомат, в альтернативном режиме стреляю-

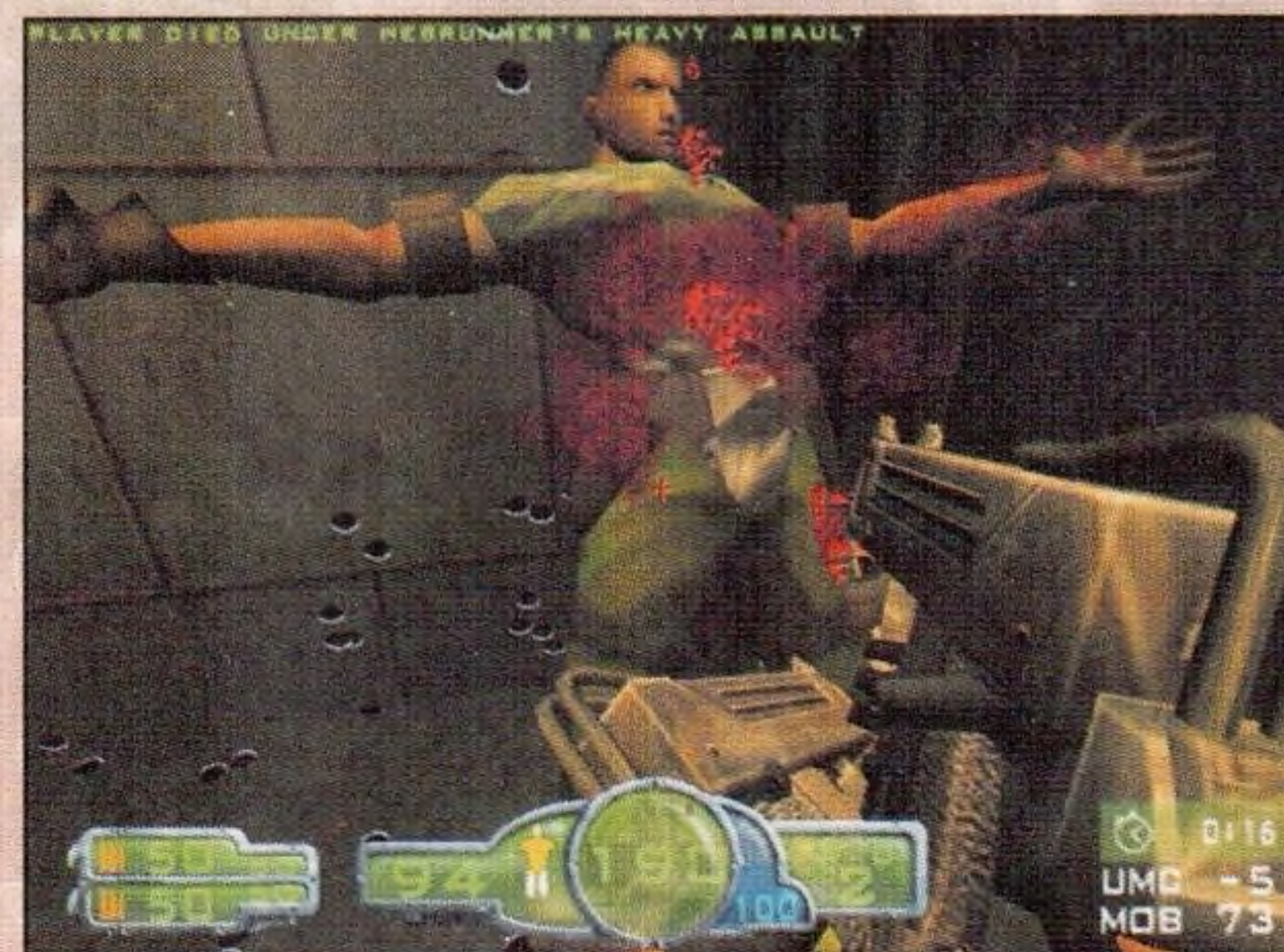


щий газовыми гранатами (Stamina от них "улетает" за считанные секунды). У гангстеров же автомат заменен парой "Ингрэмов", в альтернативном режиме позволяющих вести огонь из обоих "стволов".

Пугающая красота

Как уже говорилось, первый сетевой тест Gore был лишь "обкаткой" геймплея, настоящую графику игры разработчики обещали показать уже во втором тесте.

Gore (англ, позт) – кровь, пролитая в бою



К чести 4D Rulers software, данные обещания были выполнены: количество полигонов в моделях удвоилось, был полностью переработан дизайн. В целом, игра стала гораздо серьезнее, уровни теперь выполнены в едином стиле. Самое же главное – Gore стал не только интересен, но и красив. По-своему, конечно. Очень много работы было проделано в плане анимации, наибольшее внимание было уделено всевозможным конвульсиям. Говорю же, маньяки.

Очень понравились модели игроков. Поначалу они кажутся несколько несуразными из-за ботинок-валенков, но это лишь до того момента, пока вы не оденетесь в броню. Дело в том, что элементы брони отображаются на модели игрока, с ними он начинает выглядеть совсем по-иному.

Конечно, с учетом того, что пока ничего неизвестно об одиночном режиме Gore, делать однозначные оценки пока рано. Но уже понятно, что данный проект выбивается из общей массы шутеров-средняков. Вот сколько еще понадобится 4D Rulers времени, чтобы его наконец-то выпустить? Год, два? Нет ответа...

Н



Как же он визжит...



Местная вечеринка, точнее, огонек

Павел Шумилов

В марте сорок третьего

Return to Castle Wolfenstein

Издатель	Activision http://www.activision.com
Разработчик	Gray Matter Interactive Studios (Single), Nerve Software (Multiplayer) http://www.gmistudios.com , http://www.nervesoftware.com
Жанр	FPS
Требуется	Pentium-II 400, 128 Mb RAM, 3D (16 MB)
Рекомендуется	Pentium-III 500, 256 Mb RAM, 3D (32 MB)
Сайт игры	http://www.castlewolfenstein.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game729.html
Смотри на диске	скриншоты
Игровой интерес  Графика  Звук и музыка  Дизайн  Ценность для жанра 	
Рейтинг 8.2 Время освоения: до получаса Сложность: средняя Знание английского: не помешает	

Ощущение “*deja vu*” знакомо многим. Если не умничать и отойти от узкоспециализированного жаргона врачей-психиатров, данное явление вполне описывается фразой “мне кажется, я где-то это видел”. Как поступать при наблюдении этого феномена, тоже всем понятно. Свернуть с кольцевой, если вы уже в пятый раз проезжаете на своем “хорхе” мимо Штирлица, голосующего на обочине. Понять, что Матрица дала сбой, увидев в дверях пару-тройку одинаковых домашних животных, и страшным голосом прорычать в мобилу: “We need guns, lot of guns!” Внимательно изучить свой паспорт и поинтересоваться, в каком вы городе, если под Новый год по вашему дому хаотично перемещается незнакомая женская особь (впрочем, в последнем случае стоит также обратить внимание на графу “семейное положение”). Но вот что делать, если тебя зовут Вилли Блашковиц и ты раз за разом приходишь в себя в сыром подвале под завязку набитого фашистами замка? Определенно, кому-то придется за это ответить.

Все одинаковые

Многие знают о выходе в 1992 году Wolfenstein 3D и отсчитывают эру FPS с этого момента, но не в курсе, что называть Wolf 3D первым шутером на PC несколько некорректно, поскольку ранее та же id Software выпустила Catacomb Abyss. Но вот ведь интересный факт: игру

даже первым “Вольфом” не назовешь — еще в 1983 году на Apple II вышла Castle Wolfenstein, аркада, в которой нужно было доставить бомбу к дверям секретного бункера Гитлера и, прокричав “Свежая пицца!”, ретироваться. Впрочем, оставим в покое тени прошлого. По ходу Return to Castle Wolfenstein никак не удастся отделаться от стойкого ощущения “девушка, мы с вами уже где-то встречались”. Причем явно не десять лет назад на дискотеке, посвященной первому спрайтовому фашисту, лежащему зубами к стенке, а ногами к Блашковицу. Видно, что разработчики при создании игры внимательно следили за новинками индустрии. Слишком внимательно.

Собственно, игру стоило назвать Soldier of Fortune с порядковым номером “ноль”, если учитывать хронологию событий, или Hidden & Dangerous 0.25, если

О немцах я более хорошего, нежели дурного мнения, но вместе с тем не могу не признать за ними один (и весьма крупный) недостаток — их слишком много.
Вольтер

отталкиваться от количества участников. Концепция — один в один. В замке, который нам обещали в названии, проходятся первый и последний эпизоды из семи, да и то лишь частично. Все остальное время Блашковица забрасывают то на секретную военную базу, то на завод по производству “оружия возмездия”, то еще в какие лаборатории. Приходится мотаться по всей Европе: Норвегия, балтийское побережье, заснеженные Альпы и разнообразные немецкие деревушки... Эпизод — цепочка задач-миссий, от трех до пяти, связанных общей целью. Затем эвакуация, брифинг в OSA, после чего следующий эпизод. Знакомо, не правда ли?

Уровни тоже что-то смутно напоминают. Концовка четвертого эпизода, стоянка с подводной лодкой — один в один арена финальной битвы с боссом из SoF, разве что фашистская U-boat линяет, не дожидаясь, пока мы зайдем в гости. С размахом сооруженные подземелья и поездка на канатной дороге, как в Red Faction; убийственные девушки в черном и выложенные кафелем исследовательские лаборатории, до боли знакомые еще с Half-Life; встречавшиеся в недавнем Venom, утыканные очаровательными елками зеленые холмы. Прямо сцитированная с первого уровня Project I.G.I. немецкая база на пленэре, когда нужно незаметно пробраться в кузов грузовика, даже неизменный снайпер на водокачке присутствует. Временами истинно Hitman'овский геймплей, тихая смерть на мягких лапах, неслышно ступающая по ночному городку с заданием убирать пятерых высокопоставленных эсэсовцев, и циничные галочки в блокноте

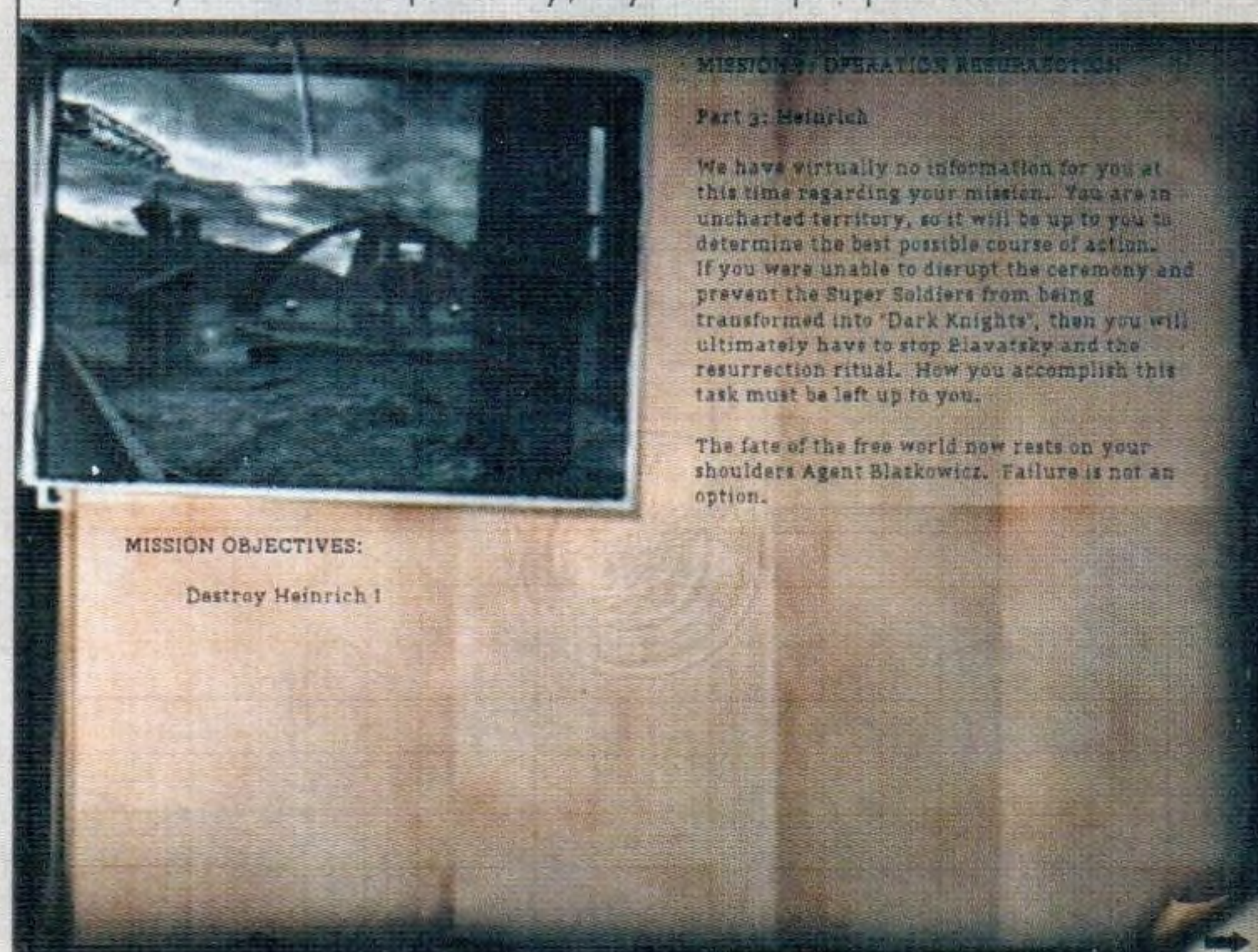


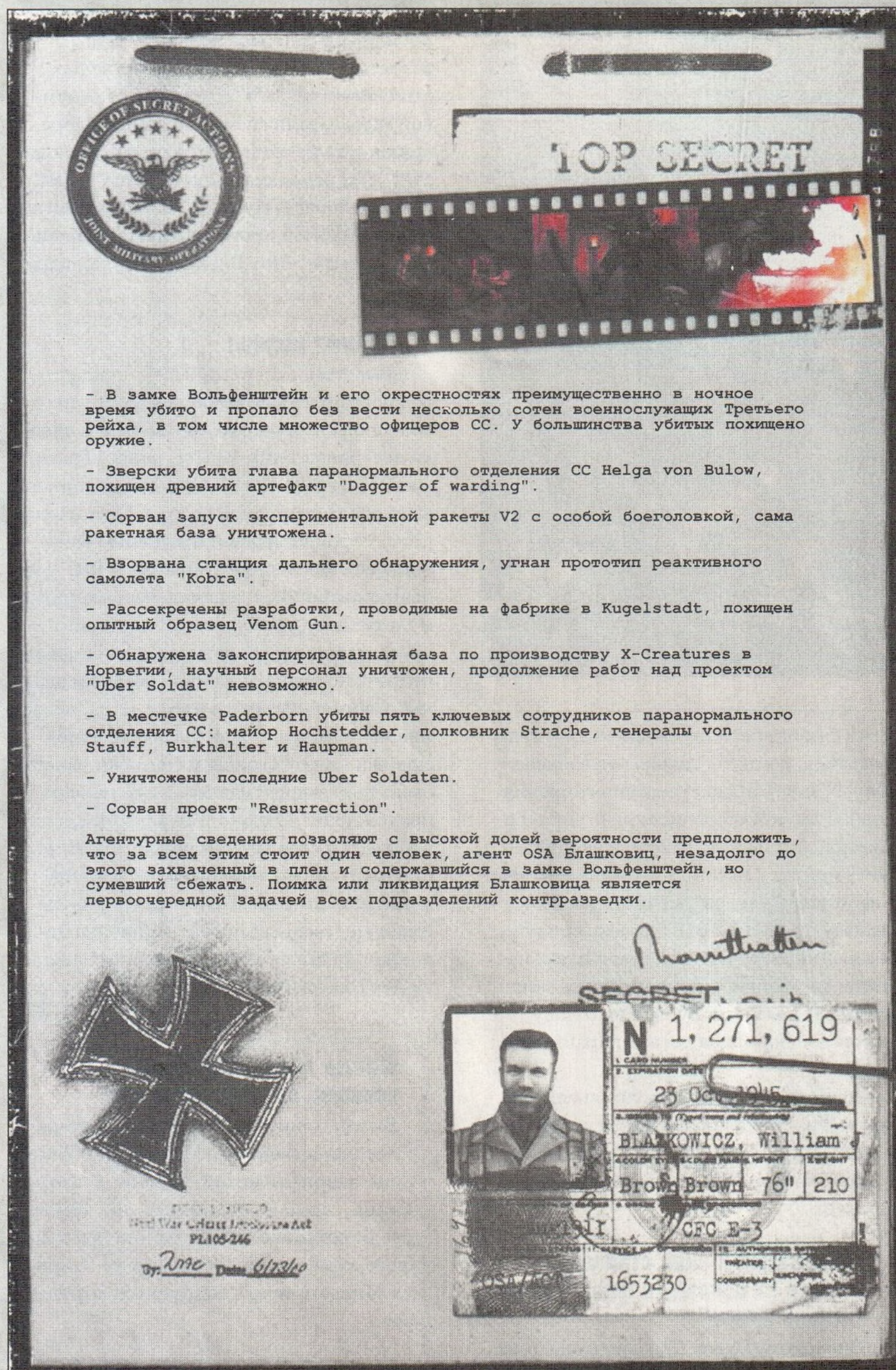
Captain B.J. Blazkowicz, U.S. Army Ranger

Мне не нравится этот замок, мне не нравятся эти фашисты, зомби и киборги, и, вообще, мне здесь все не нравится! Многое изменилось за десять лет, и, возвращаясь поностальгировать в места боевой славы и былых подвигов, я попал совсем в другие декорации, да и режиссер уж не тот. Казематы разрослись множеством этажей и переплелись причудливыми переходами, но стали как будто меньше, а путь к выходу, столь же прямой и единственный, как раньше, заметно укоротился. Наплевав на приобретенные в предыдущих скитаниях профзаболевания, агорафобию и ревматизм,

меня без всяких надбавок за вредность забрасывают то на открытые вражеским пулям лесистые пространства, то во льды норвежских фьордов, продуваемые всеми ветрами. Сделали из почетного катакомбника какого-то, прости Господи, солдата удачи. К синяку от приклада на правом плече добавилась трудовая мозоль от снайперского прицела вокруг правого же глаза, а девушки все так же не любят. Вместо теплых слов норовят встретить очередь из “Стэна”, приходится отвечать красоткам комплименты в тротиловом эквиваленте. Временами нужно передвигаться на цыпочках и думать шепотом, чтоб часовые не включили тревогу. Может, тыловым крысам из OSA (Office of Secret Actions) такое и нравится, но мне эти covert operations не по нутру. Спасибо, хоть таскать трупы и переодеваться не заставили. И, в конце концов, где собаки? Я не претендую на вышколенных немецких овчарок или доберманов с ротвейлерами, но парочку карликовых пинчеров или японских хинов можно было и подогнать. Никакого удовольствия и “педигрипала”, ешь мясо, пиво пей. Зомби все также вонючи, киборги мерзко клацают когтями по полу. Нет в жизни счастья.

Идея для экранов загрузки однозначно хороша. Чем тупить в картинку, лучше брифинг почитать





напротив фамилии очередной жертвы. Чувствуешь себя как дома, это да, но временами просыпается тяга к перемене мест.

Конечно, есть и новшества. За некоторые из них нужно бить по болевым точкам с особым тщанием. Это и тупейшая система появляющихся в нужных местах контекстных иконок, объясняющих предназначение рассматриваемых предметов, по смыслу примерно соответствующая за кадровому хохоту в телесериалах, обесценивающая поиск секретов и временами заставляющая почувствовать себя полным дауном на жестком поводке. Спасибо, я сам бы ни в жизнь не догадался, что врага можно зарезать, если тихо подойти к нему со спины на достаточное расстояние с кинжалом в руке. Это и "выносливость", истощающаяся при спринте и прыжках и повышающаяся с помощью спиртного. Пивка для рывка, ага. Заставить бы разработчиков пробежать после пары литров хмельного на грудь кросс по пересеченной местности. Сама по себе неплохая идея с усталостью воплощена

здесь неуклюже и стоит под вопросом "а оно нам надо?"

К плюсам можно отнести грамотно реализованную систему слышимости, когда охрана реагирует не только на выстрелы, но и на громкие шаги или грохот брошенного стула, честное выглядывание из-за углов, в пик совершенно читерскому в том же SoF — смотреть можно, стрелять ни-ни. Приятно и от показателя нагрева оружия, не позволяющего поливать все и вся непрерывными очередями.

Наставление по стрелковому делу

К слову, арсенал в Return to Castle Wolfenstein, за редким исключением, великолепен. Не часто встретишь в шутере столь продуманный набор оружия, все имеющиеся единицы используются по делу. Выбор всегда зависит как от ситуации, так и от желания пользователя — лишь в редких, предписанных сценарием случаях нельзя плюнуть на осторожность и пойти напролом с пушкой погромче, но помощнее. Даже кинжал — "единичка" используется всю игру, позволяя резать



Напарник был зверски замучен фашистами... Или это Вилли неосторожно дернул не за ту рукоятку?



Красиво, почти как в родных Хибинах



неосторожно отвернувшихся часовых, как швайнов на бойне. "Вальтер" с глушителем — или "Кольт", а в альтернативном варианте — сразу два. Тихий и убийный "Стэн", перегревающийся после десятка выстрелов, или МР-40, ствол которого ощутимо задирается вверх при длинных очередях, как ему и полагается. "Маузер" со снайперским прицелом, грохотом выстрела поднимающий на ноги все окрестные патрули, или экспериментальная бесшумная снайперка союзников, к которой катастрофически не хватает патронов. В прицел последней трудно что-либо разглядеть в обычных условиях, но она оказывается просто незаменимой в густом норвежском тумане. Venom Gun обладает бешеной скорострельностью, но слишком долго раскручивается, вследствие чего элитные немецкие воины успевают превратить тебя в некоторое подобие картонного силуэта в тире. С появлением огнемета перестаешь обращать внимание на нежить, а практически не используемый Tesla Gun великолепно отрабатывает по последнему боссу и его окружению.

Хорошее впечатление оставляют и противники. Первая же граната, вернувшаяся от немцев с припиской "Blazkowicz — Dumkopf", заставила



Хороший Uber Soldat – мертвый Uber Soldat

впредь считать секунды и не оставлять врагам шанса устроить пинг-понг со смертельным исходом. Зомби всех видов имеют свои особенности, под которые приходится подстраиваться. Киборги-обрубки достают не по-детски, особенно в условиях дефицита аптечек. Перестрелки с белокурыми бестиями женского пола просто очаровательны, а Uber Soldaten – настоящий кошмар, если нет свободы маневра. Нудноватый сперва игровой процесс как-то незаметно затягивает. Равно интересны обе составляющие геймплея: как аккуратное вычитание по одному часовых из сложной системы охраны и проковыривание прохода внутрь, так и следующий за этим бешеный бег по коридорам и перест-

релки с многочисленным вражьем (глупо прятаться, когда ты только что взорвал “Фау-2” и врубил систему уничтожения базы). С другой стороны, можно сесть на пригорке, прильнуть глазом к снайперскому прицелу и методично снимать одного за другим “гансов”, мечущихся по бетонному покрытию ВПП далеко внизу. Неторопливо погулять по закоулкам, нажимая на кнопки и отстреливая редких техников, а затем получить на голову в качестве сюрприза десант парашютистов.

Одним словом, не соскучишься, резкие смены ритма продолжаются до самого финала. Идти тихо – проще, напролом – веселее, но и то и другое одинаково увлекает.

“Подъезжая к своей станции и глядя на природу в окно, у меня слетела шляпа”

Оно и немудрено. Красиво в здешних краях, вот что движок Q3 животворящий в умелых руках делает. Бегущие по небу облака отбрасывают вниз честную тень, ползущую по земле вслед за ними. Казалось бы, мелочь, к тому же ощутимо прибавляющая тормозов, но какая атмосферная... Атмосфера – вот ключевое слово для описания здешних красот. Каждая деталь к месту: развевающиеся на легком сквозняке занавески; опутавшая углы и проходы густая паутина, от которой так и хочется отмахнуться; непроницаемый туман и неясные фигуры, возникающие в нем; легкая дымка, прижавшаяся к полу, – из нее так удобно воссоздать разных мертвякам... С врагов при попадании в голову слетают каски, метко брошенный стул разлетается на кусочки, а пламя огнемета очаровывает, даже если поджаривают тебя. В замке холодно, и это ощущается почти физически, греющимся у каминов фрицам даже сочувствуешь – секунды две, пока приближаешься к ним сзади с кинжалом. Отлично выдержан стиль, все смотрится логично и уместно. Если бои на улицах полуразрушенного Кюгельштадта – то не уступающие спилберговско-

му “Райану”; если секретный объект – то, пройдя через первое кольцо охраны, встретишь разве что слабаков-ученых с пистолетами да порождения их безумной мысли; если спокойная ночная деревушка – то из окон льется приглушенный свет, а из репродукторов слышна тихая расслабляющая музыка. “К Элизе” Бетховена, например, или марш какой-нибудь воодушевляющий. Вдохновляет на подвиги.

Момент истины

Вот так и возвращаются легенды – под восторженные крики подавляющего большинства и редкие снайперские плевки ветеранов. Gray Matter, ранее обретавшаяся под вывеской Xatrix Entertainment, выпустила очередной хит под бдительным присмотром id’овцев и с помощью Nerve Software. Последние припаяли к RtCW не планировавшийся изначально командный мультиплеер, необходимость которого прогрессивному человечеству до сих пор не ясна, но иначе не поняли бы избалованные Counter-Strike’ом массы. Игра, несомненно, удалась – хороша собой, атмосферна, в меру сложна и способна увлечь сюжетной линией как минимум на одно прохождение. Однако того эффекта, что произвел в свое время предок, ждать не приходится: это не шедевр, не веха и не переворот в жанре. Просто еще один высококачественный проект в линейке отличных FPS этого года, достойное завершение сезона. Рекомендуем.

Н

William Joseph Blazkowicz – человек, который спас мир

Вилли прикурил последнюю сигарету от единственной оставшейся в Tesla Gun энергетической ячейки и задумался, присев отдохнуть на землю среди останков так неудачно выбравшего момент для воскрешения Генриха Первого и его подручных мертвяков.

Здравствуй, мама, возвратился я не весь, сколько там меня осталось, нука, взвесь. Пол-Европы прошагал твой сын пешком и вернулся с полным золота мешком.

Казалось бы, маленький подвиг сына простых польских иммигрантов и американского народа, но какой ощутимый пинок для Третьего рейха. Попрошусь в отпуск, женюсь, куплю ранчо и посажу секвойю. И сына заведу, обязательно заведу, но позже. После войны.

Вилли закинул на плечо мешок с экспропрированными (честно украденными) фашистскими сокровищами, сверил направление по компасу и неторопливо зашагал к ближайшей базе союзников, в Великобританию. А где-то в это время бился в истерике оставшийся без любимых игрушек Генрих Гиммлер, привычно бесновался в одном из своих секретных бункеров из-за срыва секретных же планов фюрера, и до Победы было еще больше двух лет...



После зимнего замка попадание в зеленый лес неожиданно, но приятно



Тактика “над схваткой”: пусть фрицы сами с мертвяками разбираются, а мы посмотрим

ЕВРОПА II

«Европа II» позволит вам принять участие в гражданской войне в Англии и лицезреть подъем Габсбургской династии. Выбрать сторону в двухсотлетней войне, раздиравшей феодальную Японию. Открыть, завоевать и колонизировать Новый свет. Вступить в эру либерализма вместе с французскими и американскими революционерами. Отразить вторжение наполеоновской армии в Россию.



Измените мир, создайте новую историю!

www.snowball.ru/eu2

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com



Шаровая молния

Издатель

Ubi Soft/New Media Generation
http://www.ubisoft.com, http://www.nmg.ru

Разработчик

Red Storm Entertainment
http://www.redstorm.com

Жанр

CombatSim

Требуется

Pentium III-450, 128 Mb RAM, 3D уск.

Рекомендуется

Pentium III-800, 256 Mb RAM, 3D уск с 16 Mb RAM

Сайт игры

http://www.ghostrecon.com

Наш сайт

http://www.gamenavigator.ru/games/game1791.html

Смотри на диске

обои, скриншоты, скринсейвер

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Дизайн

Ценность для жанра

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 15 до 40 минут

Сложность: средняя

Знание английского: желательно

Предыстория такова...

Обидно сознавать тот факт, что изначально мало кто включал TCGR в список самых ожидаемых проектов. Официальный анонс состоялся относительно недавно — на майской E3'2001. Скучность и противоречивость информации сыграли тогда злую шутку. “Подумаешь, очередная игра от Red Storm Entertainment — они, кроме “Радуги”, ничего путного делать не умеют; подумаешь, против русских надо воевать; подумаешь, действия разворачиваются на открытой местности; подумаешь, высокая доля реализма; подумаешь...” Вспомните, что тогда занимало умы большинства поклонников комбатсимвов? Правильно, демо-версия “Флэш-пойнта”, где все приведенные ниже обещания уже можно было испытать на собственной шкуре.

Каюсь, лично я лишь в начале сентября стал обращать внимание на анонсы других игр жанра combat simulation. Красивые скриншоты, впечатляющие видеоролики, интересные интервью с разработчиками и многочисленные превью, написанные исключительно в восхищенных тонах, заставили перевести TCGR из разряда “подумаешь” в категорию “а это интересно”.

Релиз не заставил себя долго ждать. Сами того не подозревая, создатели легендарной Rainbow Six стали продолжателями основных идей OF. Подопечные Тома Клэнси не только сохранили те лучшие моменты, от которых минувшим летом мы получили несказанное удовольствие, но и привнесли огромное количество собственных находок и нововведений. Впрочем, я забегаю вперед.

Шаровая молния

По мнению Тома Клэнси, в ближайшие семь лет будет сформирован особо элитный отряд “Призраки” (“The Ghosts”), главной функцией которого станет проведение диверсионно-разведывательных операций в глубоком тылу врага. Они чем-то напоминают шаровую молнию. Никто точно не знает, откуда они берутся и куда они исчезают. Зато достоверно известно, что на месте, где побывали “Призраки”, вы точно не найдете хоть одну живую душу, под ноги попадают

только трупы и россыпи стреляных гильз.

Том Клэнси также предполагает, что в 2008 году (между прочим, в этом году должны состояться очередные выборы президента нашей страны) в России к власти придет сплоченная группа ультранационалистов. Коренные изменения скажутся и на внешней политике, в программе которой главным пунктом станет возрождение СССР. За короткий срок границы государства значительно увеличатся за счет присоединения отнюдь не мирным способом территорий Украины, Белоруссии и Казахстана. Следующей целью после них станет Грузия. Само собой, правительство США не станет дремать и немедленно отреагирует на последние изменения в геополитической обстановке мира. Для помощи независимым государствам на Кавказ будет отправлен американский контингент, куда войдет элита подразделений специального назначения “Призраки”.



CombatSim/RPG

В отличие от серии Rainbow Six, разработчики существенно подсократили количество возможностей, доступных во

время подготовки к выполнению очередной боевой задачи. Теперь в окне брифинга игрок в ритме вальса знакомится с картой будущего места боя, заодно и с предположительной расстановкой сил противника, после чего растасовывает подопечных на мелкие группы и приступает к непосредственному выполнению возложенных на него обязанностей. Здесь надо помнить, что отряд без хорошего снайпера (Sniper) становится слепым, а отсутствие гранатометчика (Demo) оставляет обыкновенных автоматчиков (Riflemen)

Между прочим...

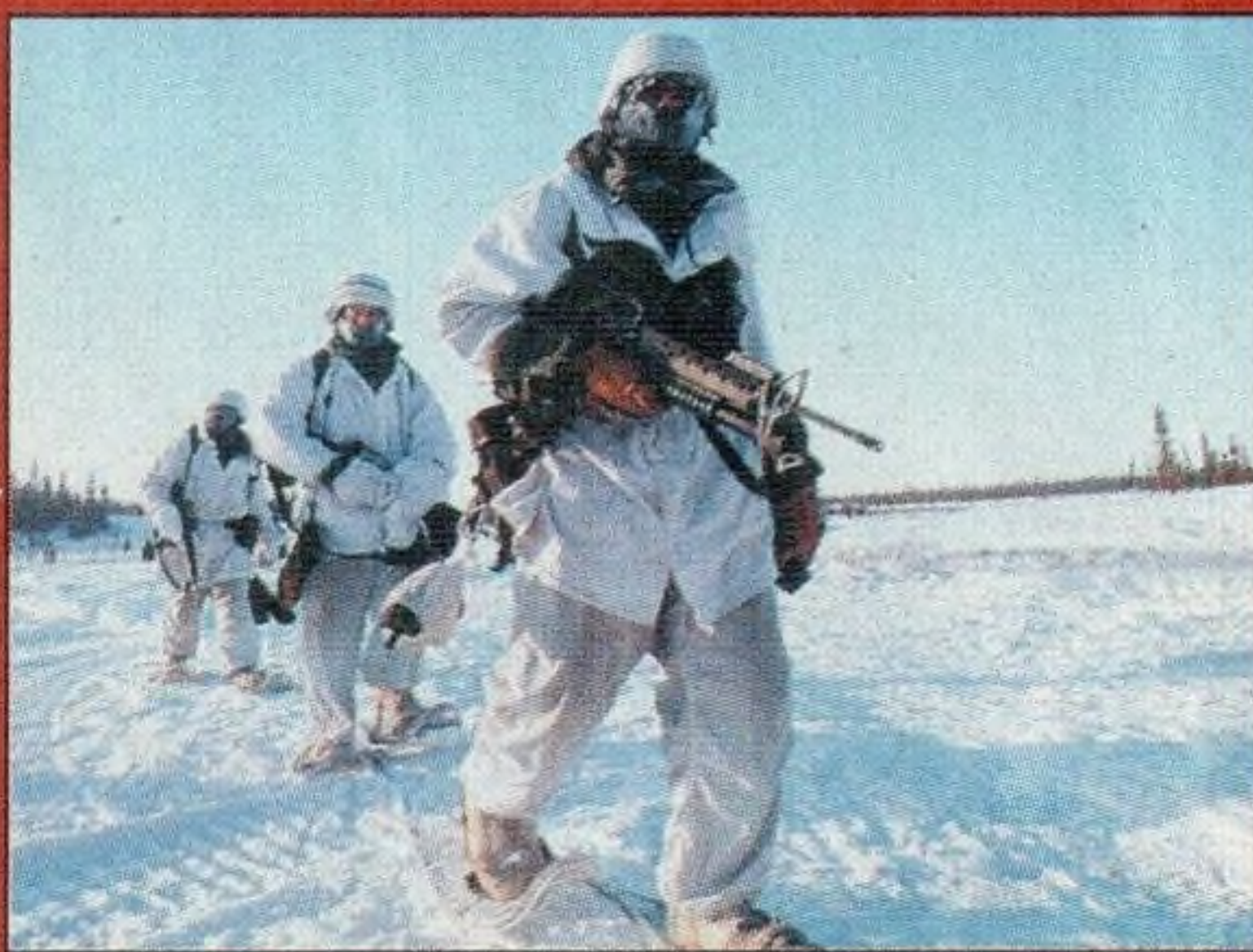
Не страшен черт, как его малюют

В фильмах и играх американские спецназовцы выглядят ну просто идеально: и вооружены они по последнему слову техники, и экипировка у них самая лучшая, и с морально-волевыми качествами у “дублених загривков” тоже все в порядке. Неужели они впереди планеты всей, а мы выступаем в роли мальчиков для битья?

В конце 90-х на Урале проводилось своеобразное соревнование между нашим и их спецназом. Условия были довольно просты: точное десантирование в тыл воображаемого противника, небольшой марш-бросок и стрельба по учебным целям.

Все началось с того, что американцы (в составе их группы было шесть “зеленых беретов” и столько же “морских котиков”) высадились в совершенно другом месте, здесь их подвело неумение ориентироваться на местности при помощи обыкновенной карты и компаса. После этого янки умудрились залезть в единственное болото на полигоне, в результате чего их именитые ботинки (с электрическим подогревом стелек), размер которых подогнан под ногу каждого бойца индивидуально, дали течь.

Единственными выбравшимися сухими в прямом и переносном смысле этого слова из этой переделки, были наши ребята, которые предпочли надеть обыкновенные кирзачи. И это еще не все, во время марш-броска наши гости в своей обуви 21-го века натерли кровавые мозоли. Наконец, на стрельбище обе команды показали примерно одинаковые результаты.



Здесь вам не равнина, здесь климат иной

совершенно беззащитными перед бронетехникой противника. Не стоит пренебрегать и услугами опытного пулеметчика (Support).

Сильно порадовала возможность по мере удачного прохождения миссий зарабатывать своеобразные очки опыта, которые впоследствии идут на повышение одной из четырех базовых характеристик, свойственных каждому "призраку" независимо от его специализации. Изначально показатели weapons, stealth, endurance и leadership находятся на самом низком уровне, но, спустя несколько миссий, вы увидите и, что самое главное, почувствуете первые изменения. А к апофеозу игры (битва возле Кремля) бойцов, которые с доблестью пройдут через сито многочисленных сражений, можно смело вносить в список самых лучших солдат планеты Земля.

Но здесь не все так просто, как кажется на первый взгляд. Безжалостный искусственный интеллект фиксирует каждое движение и каждое действие. Например, если снайпер за всю миссию сделал лишь пять выстрелов и два раза из них промазал, то на ближайшее время о добавках к первоначальному скиллу можно позабыть. То же самое касается и остальных специализаций. Нередко ловишь себя на мысли, что ради высокого КПД сознательно прибегаешь к услугам кнопки quickload. Спустя некоторое время погоня за высокими показателями очень сильно надоедает. Получается, что не скиллы работают на вас, а вы все время работаете на скиллы.

Адреналин!

Геймплей в TCGR отточен с точностью до микрона. Адреналин так и хлещет наружу. Не верите? Тогда попробуйте пройти какую-нибудь миссию в режиме Recon на уровне сложности Elite. Уверен на все сто процентов, что каждый раздавшийся недалеко от вас выкрик на чистейшем русском языке вы, как минимум, воспримете с особой настороженностью (как максимум, случится микроинфаркт). Нервы, идущие от глаз к головному моз-

гу, в данный момент напоминают натянутую струну. А тут, как назло, еще напарник сообщает по рации "Target inside". Нет, чтобы помолчать, так эта свинья на радостях орет "Is history!". В такой момент все мысли сводятся к одному: "Господи, хоть бы не заметили, хоть бы на этот раз пронесло, хоть бы..." И вот со стороны расположившегося поблизости охранника вместо уже привычного для уха затаженного пения "Я дру-гой та-кой ст-раны не зна-ю-ю-ю...", раздается громкое: "Он от нас скрывается!" Короткая очередь, и наше брентело тяжелеет ровно на три пули. Жмем F7 и молимся, чтобы напарник на этот раз соизволил помолчать. И так постоянно, независимо от того, спасаете ли вы заложников или же через оптику своей снайперской винтовки следите за передвижениями противника в районе развалин бывшего ГУМа. Это самый настоящий Адреналин с большой буквы.

Реализм говорите?

Стрейфиться по-пластунски теперь просто нельзя. Если во время спурта до ближайшего дерева у штурмовой винтовки надо заменить рожок, то скорость бега немного упадет. Как только индикатор перезарядки оружия исчезнет с экранов мониторов, боец будет демонстрировать прежние скоростные качества. Осталось дождаться, чтобы усталость от бега хоть как-то сказывалась на поведении вашего бойца.

Сотрудники Red Storm Entertainment также поленились уделить должное внимание реализму поведения российских солдат в тот момент, когда по ним откры-

Начинающему призраку на заметку

- ← Показывает, где Север
- ← Показывает направление движения в сторону ближайшего waypoint'a
- ← Когда становится красным, показывает направление, где находится открывший по вам огонь противник
- ← Когда становится желтым, указывает на присутствие противника в радиусе более 40 метров
- ← Когда становится красным, указывает на присутствие противника в радиусе 40 метров



вают прицельный огонь. В реальной жизни атакованный немедленно бы рухнул на землю или бы спрятался за ближайшую стену. Пусть разработчики берут пример с RTCW. Там гитлеровцы немедленно открывают ответный огонь и, словно ошпаренные кошки, мечутся в поисках пуленепробиваемого укрытия.

А здесь солдаты считают ниже своего достоинства спрятаться за то же дерево, после чего позвать других охранников и совместными усилиями уничтожить незваных гостей.

Еще весело смотреть, как вражеский пулеметчик мгновенно умирает от вашего меткого выстрела в ногу. Я, конечно, понимаю, что болевой шок и все такое, но почему лужица крови образуется не в районе поврежденной ноги, а в области живота или груди? Только не говорите, что во всем виновата блуждающая пуля. Ничего подобного, если блуждающая пуля попадает в ногу, то она никак не может добраться до груди или живота.

Форма и лица солдат прорисованы просто изумительно. Сразу видно, кого ты только что отправил к праотцам - бородатого омовца в камуфляже или же молоденького срочника, которого от точного снайперского выстрела в сердце не спас даже кевларовый бронежилет.

Если бы разработчики еще не поспешили на внутреннее убранство зданий и поместили в них побольше второстепенных предметов, то оценку графики можно было бы повысить до максимума.

На первый-второй рассчитайсь!

В мире компьютерных игр вот уже полгода существует феномен по имени "Флэшпойнт". Именно он не дал TCGR претендовать на звание самого лучшего комбатсима 2001 года. Посему, дамы и господа, прошу любить и жаловать: однозначное второе место среди комбатсимвов ушедшего года - Tom Clancy's Ghost Recon!

Н



Стрелять в спину не благородно, зато дешево, надежно и практично



Снайпер отряда выискивает очередную цель

Купить перископ

Издатель

FishTank Interactive/Nival Interactive/"1C"
<http://www.fishtankgames.com>, <http://www.1c.ru>

Разработчик

Massive Development
<http://www.massive.de>

Жанр

Action/Симулятор

Требуется

PIII 500 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D card

Рекомендуется

P III 800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D card (Ge Force 3)

Сайт игры

<http://www.auran.com/excalibur/>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html>

Смотри на диске

обои, скриншоты, прохождение

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Дизайн

Ценность для жанра

Рейтинг **7.9**

Время освоения: до 0,5 часов

Сложность: высокая

Знание английского: рекомендуется



Мировая библиотека фантастики хранит немало предположений того, куда человечество может податься в случае тотальной катастрофы на Земле. И что только с бедными людьми не делали: и звезды покорять отправляли, и подземные города рыть, аки диггеров, заставляли, и под куполом силовым да металлокерамическим прозябать от недостатка лучей солнечных оставляли.

Но верхом инженерной мысли в этом фантастическом ряду стоит проект по переселению всего человечества под воду. Ну, дескать, на Земле полноценный экологический

каюк, на поверхности жить невозможно стало – загадили всю отходами и радиацией; после чего оглянулись на содеянное с чувством выполненного долга и понастроили себе подводных станций по всей территории океанского дна. Стали жить-поживать да кессонную болезнь наживать...

И так уж повелось, что эта жутковатая идея о заточении людей в глубины каждый раз обыгрывалась в компьютерных играх если не на ура, то уж без явных провалов точно. Достаточно вспомнить такие неплохие подводные экшен-симулы, как Sub

Culture и Deep Fighter. Ну и, конечно же, незабвенную Archimedean Dynasty – игру, которую по праву называли подводным вариантом знаменитого Wing Commander'a. Но, боюсь, все эти тени прошлого, начиная с данного момента, можно смело похоронить в развалах forgotten ware. К нам приплыл AquaNox – новое детище немецкой команды Massive Development, создателей AD. Не просто сиквел, но по-настоящему достойный наследник "Династии Архимедов".

Добро пожаловать в Neopolis!

Поздравляю вас, за илломинатором – 2666 год, а это значит, что сегодня уничтожения логова биомеханических тварей



Так выглядела Archimedean Dynasty пять лет назад



Грузовик уходит в рейс

Глубина, глубина, я не твой...
Сергей Лукьяненко.
"Лабиринт отражений"

бионтов (и конца событий в AD) прошло целых пять лет. Наш главный герой – прожженный циник, редкостная продажно-наемническая душа и, ко всему прочему, герой-одиночка Emerald "Dead Eye" Flint вновь оказался у разбитого корыта. Причина проста – после подвигов прошлых лет время настало мирное, контрактов крупных мало осталось, так что пришлось экономить. А как только поровишь старое вспомнить, "гульнуть", как раньше, так последующим хмурым утром, кроме головной боли, выясняется, что Succubus, личная подлодка, присвоенная какими-то сухопутными крысами.

В общем, денек тот еще – даже корыто отобрали.

Подлечившись забортым морским рассолом и закусив таблеткой аспирина, мы начинаем от лица старины Флинта ворошить старые знакомства, которые появились еще в первой части игры, занимать в долг тарантас на велосипедном ходу и начинать зарабатывать денежки на новую лодку, не забывая ввязываться при этом в новые приключения на свой киль.

Одиссея без команды Кусто

Естественно, первым делом захотелось посмотреть, как все выглядит по сравнению с AD, которая вышла еще в 1996 году. Поэтому, быстренько промотав все сообщения, дождался, пока не впустили в док, нажал на ОК, загрузил уровень и выплыл наружу.

Пусть это будет непрофессионально. Пусть. Но первое впечатление – графика

просто чу-мо-ва-я! Окружающий мир выглядит на твердое “я” и еще требует вагончик плюсов. Нет, это, конечно, не настоящий подводный мир. Адмирал Веселов окинул демонстрируемый ему экран с AquaNox'ом снисходительным взглядом и хмыкнул: “Ерунда!” Верю, ему виднее, но игрушка от этого не становится хуже.

Представьте: глубина около трех тысяч, скорость порядка 60 километров в час. Перед глазами расстилается холмистое морское дно, освещенное мерцающим светом преломленных грязной ряской поверхности солнечных лучей. Общая палитра выдержана в зеленовато-бурых тонах, но это не мешает ей выглядеть очень естественно. Если задраить нос подлодки, то видно, как из-за небольшого волнения там, наверху, лучи тихонько колышутся, создавая неповторимую игру света.

Прямо по курсу – торгово-развлекательная база, состоящая из двух десятков приземистых зданий различных размеров и форм, причем не только стандартных кубических, но и куполообразных. Между зданиями снуют кажущиеся маленькими на таком фоне, личные батискафы, спешащие по своим личным батискафным делам. Они деловито проплывают мимо сторожевых турелей, энергетические подстанции для которых расположены немного дальше. Если взорвать подстанцию, то подключенные к ней пушки перестанут стрелять – проверено опытным путем. Чуть сбоку от комплекса в это время медленно двигается пара здоровых угловатых мастодонтов-торговцев, которые готовятся к гидропрыжку (местный аналог гиперпрыжка). Чтобы облететь вокруг такого грузовика, необходимо секунд 20, не меньше, – он действительно очень большой. Вот поверхность одного из торговцев постепенно охватило голубое сияние, и он с ослепительной вспышкой исчез.



Чем больше шкаф, тем громче взрывается

Расписывать красоты созданного Massive Development можно долго и с упоением. Их движок Krass, специально заточивавшийся под акселераторы уровня GeForce 3, впервые реализовал если не все, то большинство его возможностей. AquaNox – это, пожалуй, первая игра, посмотрев на которую понимаешь, что покупка ускоряющей супержелезки не просто убирает тормоза, но дает качественно новый уровень графики.

Let's go to navigation point 2, Flint!

Игровой процесс выглядит следующим образом. На дне мирового океана существует целая сеть уже упоминавшихся торгово-развлекательных баз. Внутри их осуществляется покупка/продажа оружия и кораблей, функции сейв/лоад, а также получение новых заданий. Получив миссию, игрок выплывает из дока и, как правило, сразу попадает в середину очередной заварушки “наши против ваших”. После успешного выполнения задания субмарина игрока автоматически перебрасывается на ба-

зу – даже процесса стыковки не показывают.

И тут наступает самое большое разочарование от игры. Люди, это еще одна НЕ “Элита”. Сюжет линейен и не даст ни за какие коврижки полететь на ту базу, куда хочется, а не туда, куда надо. После восторгов по поводу внешней красоты такой стандартный помиссионный штамп просто обижает. Нет, в принципе, пообщавшись с правильными людьми на базах, можно получить “побочный квест”, который, кроме денежного вознаграждения, не имеет какой-либо ценности, но это всего лишь дополнительная миссия, а душе так хотелось пусть не Elite, но хотя бы Privateer...

И если уж копаться в недостатках игрушки, то можно выделить еще такую. Львиная доля сюжета подается игроку в виде того самого “трепа” на базах со всеми подряд. После почти каждой миссии есть возможность пообщаться с напарниками, нанимателями и простым людом, который не прочь почесать языком. В идеале, игрок в процессе общения должен получать кусочки информации, которая постепенно складывается

в один большой ребус лихо закрученного сюжета. Но когда очередной болтун из бара начинает тебе расписывать на три диалоговых окна особенности бурения океанского шельфа, это немного достает. И ладно б один он, а то еще напарники норовят словечко вставить о сейсмоактивности и тектонических сдвигах платформы. Чувствуешь себя, как будто на урок занима-



На вражеских корветах навешано большое количество турелей, так что заходить на них с носа довольно проблематично



Основное средство перемещения по дну – такие вот толстенные неповоротливые харвестеры



тельной геологии попал. Сначала забавляет, потом начинает раздражать. А если еще учесть, что актеры, начитывавшие английский текст, похоже, этим самым бурением не больше меня интересовались, то в результате получаем занудное “бу-бу-бу” минут на пять. Надеюсь, что в локализованной версии, над которой сейчас работает компания “Нивал”, этот недостаток будет как-нибудь обойден.

Торпедный отсек к бою готов!

Все выше- и нижеупомянутые недостатки игры стираются, как только попадаешь непосредственно в миссию. Здесь-то и начинается основная потеха. Какие там, к черту, заморочки с сюжетом! Тут звено пиратов из грунта выкопалось и в атаку идет! Первого торпедой, сразу очередь по второму. Близо подошел? Получи гранатой в кабину, редиска! Ах, так? Вы по мне из бортовых, товарищ фрегат? А вот вам прицельным в турельку. Что, не нравится? Плазмой плюсьма? Тогда на форсаже и мегатонной торпедой в брюхо! Есть!

Сражения не отпускают ни на секунду, приходится вертеться и палить во всех направлениях. Враги юркие и отлично умеют использовать стрейф в четыре стороны. Приходится очень основательно принаровиться и к управлению, и к скорости стрельбы и полета снарядов, чтобы научиться бить вражину на упреждение.

Поначалу за счет такой прямой адреналиновой направленности игровой процесс кажется суматошным. Где-то первых пять миссий хочется поставить бой на паузу и просто полетать по окрестностям, потому что уровень не успеваешь рассмотреть из-за всей этой феерии огня и взрывов. Затем приходит уверенность в своих силах, и все встает на свои места. По сюжету начинаешь часто возвращаться на предыдущие карты, где уже все немного знакомо, поэтому легче ориентироваться и есть возможность поглядеть по сторонам.

Сами миссии пытаются продемонстрировать какое-то разнообразие в плане поставленных задач – патрулирование, сопровождение, нападение на базу, защита оной, так далее. Но все равно в конечном итоге все скатывается в чистый action. Либо “замочи-их-всех”, либо “стратегии-



Если присмотреться повнимательнее, то на крыле бандита виден портрет идейного вдохновителя местных повстанцев - Че Гевары

чески-отступи-потому-что-замочить-всех-торпед-не-хватит”. Но некоторые фишки очень интересны. Например, в нескольких местах надо будет отключить движок и, воспользовавшись сильным течением, проплыть мимо сторожевых кордонов.

А как вам нравится дуэль с вражеским боссом на поле, усеянном огромными вентиляторами, использующими течение Гольфстрима для выработки энергии? Случайно попадешь под лопасть – и корабль раскалывает, как скорлупку.

Высоким рейтингом в графе “Звук и музыка” игра обязана своему саундтреку. Редкий случай в игровой практике, когда музыка была так удачно вплетена в само действие. По стилю это агрессивный индастриал, основательно добавляющий батальям адреналинового перца. Мелодии быстро запоминаются, а восклицание “Aqua is gett’n hell!”, не раз звучащее на заднем плане, становится заглавным лозунгом всех подводных поединков.

А сапоги у вас над головой не проплывали?

Арсенал, предоставляемый игроку, футуристично-стандартен. Пушка, спаренная пушка, гатлинг-пушка (три ствола) и т.д. в сторону увеличения повреждения. Есть гранатометы, отличающиеся меньшей скоростью движения снаряда, но большей мощностью. Присутствует большой выбор различных торпед, которые часто позволяют основательно облегчить себе жизнь при борьбе с неповоротливыми большими кораблями. Хотя AquaNox’у до настоящего симулятора так далеко, что и тянуться не стоит, хочу дать начинающим торпедоносцам один совет: торпеды пускать врагу лучше в заднюю полусферу, причем с близкого



расстояния, а то ловушками откидается.

Корабли, доступные к покупке, различаются не сильно. Как правило, на каждой новой базе выбор предоставляется вариантами “слабее-но-быстрее” против “медленнее-но-мощнее”. А вот дизайн у них, как и у вражеских болванок, очень даже приятен (еще раз упомяну, что все, что касается здесь внешнего вида, выдержано на очень высоком уровне).

Торговый элемент реализован слабовато. Любое оружие можно вернуть за покупную цену, так что здесь ничего не теряется при неоднократной замене “стволов”. Так как нет свободы перемещения, то нет и товаров, с которыми можно было бы челночить. Денег, выплачиваемых за успешно выполненные миссии, как раз хватает, чтобы купить все новинки на местном уровне, прежде чем сюжет отправит на следующую базу. Одним словом, деньги здесь не играют той роли, какую должны бы играть в жизни настоящего наемника. Это еще один минус.

Мы поманем эти волны, если мы придем домой

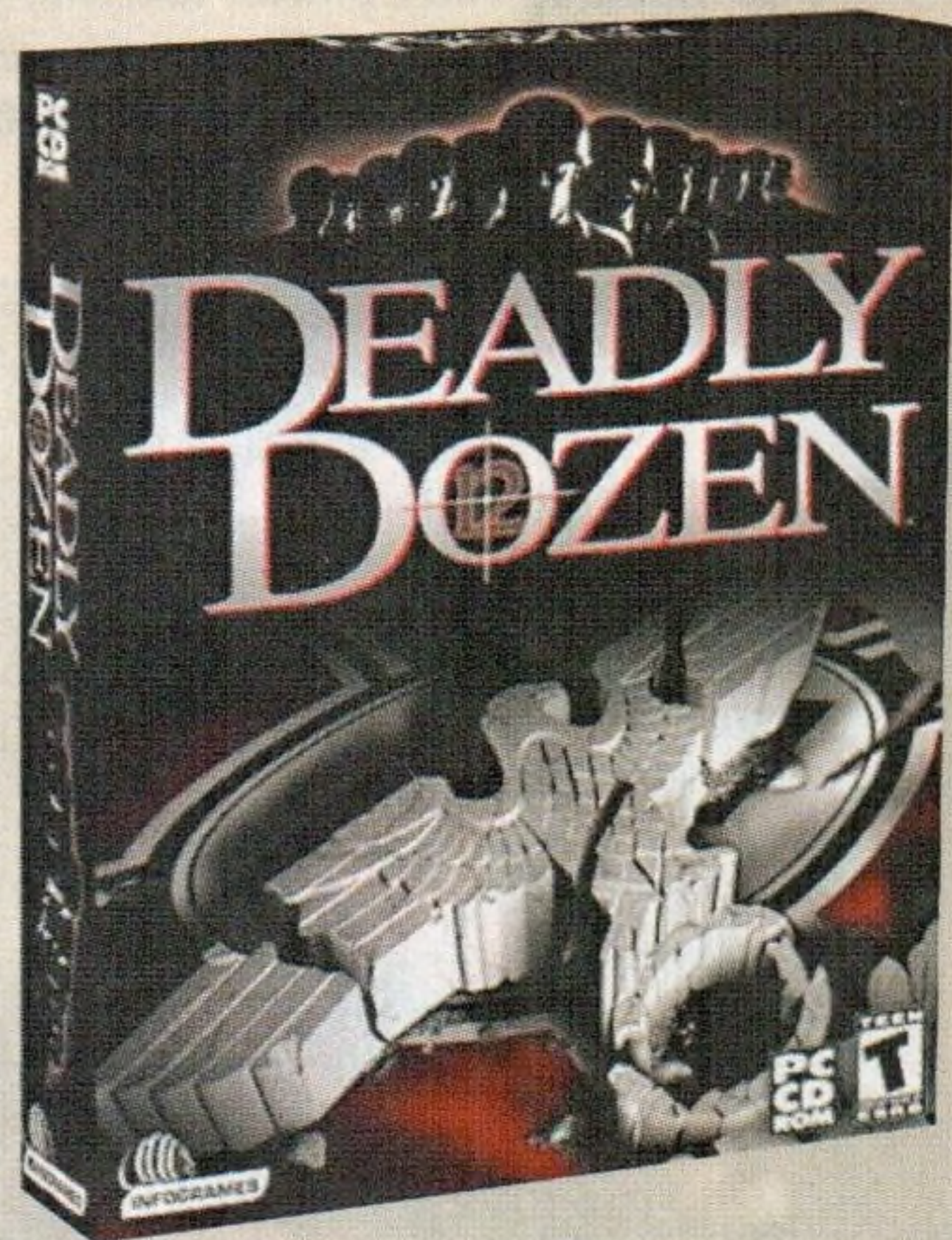
Неоднозначная получилась игрушка. Как до безобразия красивая (и требовательная к железу, надо отметить), так и до безобразия же стандартная в плане прохождения. Шутер, даже не пытающийся закосить под что-либо большее. Непонятно, правда, почему разработчики не захотели развить свой проект до состояния шедевра, ведь все предпосылки были. А так – получилась просто Очень Хорошая Игра. Но не “Элита”. Жаль.



Вражеские бомбардировщики - просто праздник для наших торпед



СМЕРТЕЛЬНАЯ ДОЗА



Стопами предков

“Представьте себе Operation Flashpoint, действие которого перенесли во времена второй мировой войны...” - примерно такую рекламу Deadly Dozen вы могли бы услышать из уст хитрого продавца в магазине. Впрочем, на место словосочетания Operation Flashpoint можно подставить еще множество знаменитых имен: Rainbow 6, Project IGI, Venom... Разумеется, не обойдется без Hidden and Dangerous вкупе с дремучим Codename: Eagle. Игра радуется близости к столпам жанра, как младенец соске. Ей-Богу, даже давить поначалу не хочется...

Желание понравиться всем растет, буквально, из самых неожиданных мест. В этом сезоне популярны фашисты? И тактические шутерА? И командный дух? И чтоб “под старину”? И глобально? И разнообразно, с привлечением всей техники: на земле, в небесах и на море? И графика, чтоб лица напарников как живые?..


Главная загвоздка заключается в том, что стремление прийти к по нраву всем игрокам сразу у молодой команды разработчиков nFusion Interactive никоим образом не опирается на умение это делать...

Отдел кадров

Раз заявлено “Dozen” (дюжина), знать так тому и быть: ровно двенадцать фотографий смотрят на нас с экрана выбора команды. За фотографиями скрывается некая статистика личных умений, имена, фамилии и подпольные клички наших “приключенцев”.

Но бегать двенадцатью бойцами... К тому же призрак H&D... Короче, на операцию можно взять максимум четверых вояк, предварительно экипировав их на свое усмотрение. Арсенал не вызывает никаких эмоций. Стандартный набор: пистолет, автомат Томпсона, две винтовки (одна – снайперская) и базука (в миссии почти все это продублировано трофеями). Прочие радости, сгруппированные под закладкой Items, тоже не новы: бинокль, гранаты, аптечки и мелкие монетки, в идеале отвлекающие внимание врагов, а на деле абсолютно никому не нужные.

Подготовившись как материально, так

Издатель	Infogrames http://www.us.infogrames.com
Разработчик	nFusion Interactive http://www.n-fusion.com/nfusion.html
Жанр	Тактический шутер
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D-ускоритель
Рекомендуется	Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель
Сайт игры	http://www.n-fusion.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2110.html
Смотри на диске	 скриншоты, прохождение

[illegible]

Рейтинг 6.0

Время освоения: 20 минут
Сложность: разнообразная
Знание английского: желательно

и морально, мы десантируемся на вражескую территорию...

Отряд не заметил потери бойца

Сказать, что геймплей забавен? Да, он забавен: выбирая определенное количество бойцов в команду, мы сможем играть в сильно недоделанные версии таких игр, как все тот же HD, Venom, Codename: Eagle и, не побоюсь этого слова, Project IGI, только четко ориентированные на годы второй мировой войны.

Например, собрав полный состав – четыре человека, мы получаем почти H&D, но с довольно невменяемой системой приказов, не упускающей при случае шанс крепко “сглючить”, странным AI противника, однообразно, но неумно “задизайненными” уровнями и прочими радостями махового дилетантизма.

Более тяжелый вариант – выбор двух или трех персонажей. Мы погружаемся в бездну такого упрощенного Venom с бесконечными засадами и примитивным оружием. Огневой мощи иногда не хватает, ведь количество врагов явно рассчитывалось на квартет. Зато уменьшается количество “багов” и удачные попытки ваших соратников потеряться и заблудиться.

Наконец, экстрим – прохождение со-
ло. Тут растерять команду физически не-
возможно, баги почти не беспокоят, зато...
Если вы играли в Codename: Eagle – весь
ма крутую забаву начала 2000-го года,
то вы поймете, о чем я. Перед нами не-
сколько аркадная, в силу неомощности
вражеского AI, но в то же время серь-
езная тактическая головоломка. Вра-
гов – нещадное количество. Цели
миссии – далекие маячки; а мы пол-
зем, осматриваясь то и дело через
снайперский прицел, и сидеем от
каждого шума. Усиливается déjà vu
возможностью использования враже-
ской техники: вся эта езда на маши-
нах, мотоциклах и т.д. была, как вы
помните, одной из главных изюминок
Codename: Eagle. Единственное отли-
чие – все тот же дизайн. Для одиноч-
ки врагов все же многовато, а уровни
построены так, что тактические хит-

рости вышеупомянутого Codename (например, вырезание гарнизона с вершины горы) просто невозможны.

Блин, комом

Графическое оформление игры твердо укладывается в нерушимую формулу “первого блина” – молодость и максимализм.

Видно, что хотели сделать красиво. Не хуже, чем у именитых конкурентов. В итоге получились же лишь лица персонажей, туман и трава (растительность, в смысле, всякая). Правда, лица персонажей никоим образом не заслоняют рахитичные позы бойцов (особенно сидя), туман, судя по всему, скорее, что-то скромно скрывает от наших назойливых глаз, нежели является гордостью создателей, а трава... Трава, при всем натурализме, не сможет отвлечь пытливого наблюдателя от ужасных моделей фашистов и убогой архитектуры зданий. Игра сама настаивает против себя постоянными багами и откровенно средним (если не сказать хуже) уровнем исполнения.

Между прочим...

Игра была создана по мотивам известного (на Западе) американского фильма про WW II под названием "Dirty Dozen". Фильм этот вышел аж в 1967 году и считается там же, на Западе, классикой военных фильмов.

С каким усердием парни прикрывают своего командира...
Аж руки сводит



Минус 100 очков с Гриффиндора!

Константин Подстрешный

Беда в том,
что люди всегда хотят именно того,
что для них наиболее губительно.
Альбус Дамблдор

Издатель	Electronic Arts (http://www.eagames.ea.com)
Разработчик	Electronic Arts (http://www.eagames.ea.com)
Жанр	Arcade
Требуется	Pentium 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://hpgames.ea.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2107.html
Смотри на диске	скринсейвер, скриншоты
Игровой интерес	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Графика	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Звук и музыка	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Дизайн	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Ценность для жанра	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Рейтинг 5.1	
Время освоения: от 10 до 30 минут	
Сложность: низкая	
Знание английского: не требуется	

Отнесемся к этому философски. Появление игры по книгам Роулинг - явление такое же закономерное, как то, что в один прекрасный день ваш чудный породистый пес, вернувшись с прогулки, принесет на себе кучу клещей.

Делали адвентюру - получили, как всегда, примитивное подобие Tomb Raider'a. Гарри Поттер бегаёт по школе волшебства Хогвартсу, решает простенькие головоломки и помахивает волшебной палочкой, творя в основном разнообразные варианты телекинеза. Колдовство сводится к возможности на строго определенные предметы накладывать строго определенные заклинания. Иногда между уровнями нам дают поиграть в мини-игры, выучить новое заклинание, нарисовав курсором мышки очередную геометрическую фигуру, полетать на метле или победить тролля, запертого в туалете для девочек. Игре с самого начала не удастся передать атмосферу книги, видимо, поэтому разработчики старались как можно сильнее сфокусировать действие на скромной персоне мальчика-волшебника. Только Поттер зарабатывает оценки для своего факультета. Только Поттер может победить в квиддиче - спортивной игре на метлах; остальные участники летают исключительно для развлечения и ждут, когда Гарри поймает мяч. На уроках к доске вызывают все время

тоже Поттера. Какой-то культ личности...

Но недостатки игрового процесса кажутся мизерными по сравнению с ужасами графического оформления. Отличник-ученик бегаёт по школе и бьет вазы в поисках конфет, похожих на цветные картофелины. В мире Роулинг на картинах и фотографиях люди живут своей собственной жизнью. В игре вместо картин на стенах - размытые статичные текстуры. Уровни кажутся грубо сколоченными фанерными декорациями. И я уже не помню, когда в последний раз видел кусты, сделанные из двух зеленых плоскостей крест-накрест.

Дж. К. Роулинг написала очень хорошие книги. Хорошая детская книжка - это такая книжка, которую интересно прочитать взрослому. То же самое можно сказать и про компьютерные игры. Хорошие игры для детей - те, в которые с удовольствием будут играть их родители. Почему-то очень многие разработчики об этом забывают и начинают думать, что если игра предназначена для детей, то можно:

а) оставить кучу недоработок и не выпустить патч, потому что дети все равно не смогут его установить;

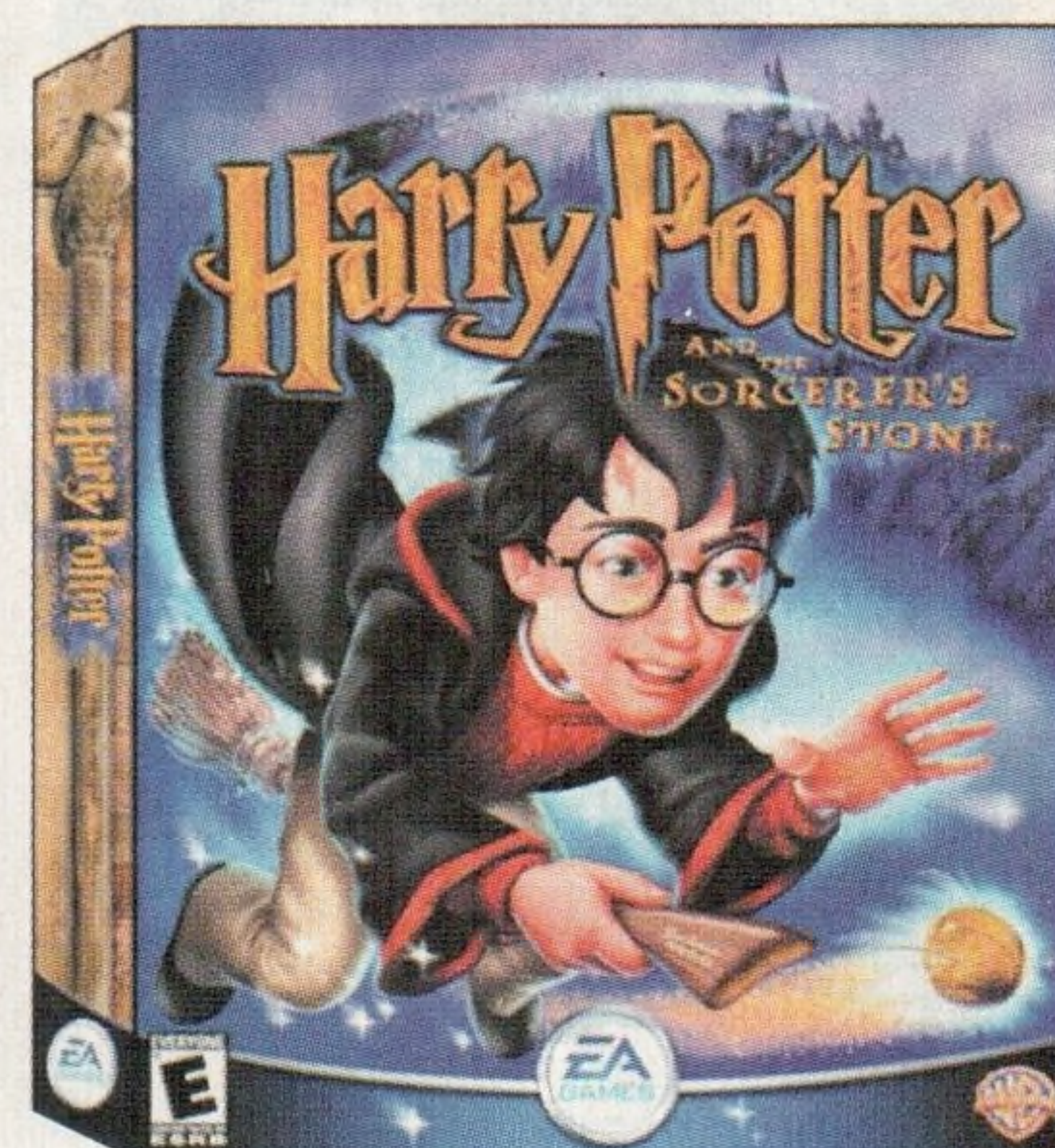
б) при создании роликов в игре тратить деньги только на гонорары артистам из фильма, тогда маленькие недомки смогут отличить один персонаж от другого;

в) и они все равно не заметят, что модели не наделены простейшей артикуляцией;

г) не тратить силы на создание спецэффектов, потому что дети не играли в Unreal (а также UT, Wheel of Time, Deus EX) и не знают, на что способен этот замечательный движок.

Скажу вам, как маггл магглу

К сожалению, игра - еще один грубый рекламный ход, рассчитанный исключительно на популярность книги и фильма.



"Гарри Поттер" появился на Playstation, GameBoy Color, GameBoy Advance и, к нашему ужасу, на PC. EA взялась за разработку слишком многих проектов с лейблом "HP" и не смогла удержать планку на достойной высоте. А между тем, к выходу следующей осенью уже готовится вторая волна игр.

В мире Роулинг отрицательный персонаж дядюшка Дарсли мечтал продавать как можно больше сверл, сейчас все, что ему нужно было бы сделать, - назвать их "сверла Гарри Поттера".

Между прочим...

Неразбериха с названиями

Оригинальное название первой книги про Гарри Поттера - Harry Potter and the Philosopher's Stone, при всех ужасах, которые скрывает в себе перевод Оранского от издательства "Росмэн", совершенно правильное название - "Гарри Поттер и философский камень". В США книга называется Harry Potter and the Sorcerer's Stone - американский издатель испугался, что излишне умное название отпугнет неподготовленных читателей. Если вы уже смеетесь над деградировавшими американцами, то совершенно напрасно: велика вероятность, что в России фильм о приключениях Гарри Поттера также обойдется без страшного слова "философский". Более того, в нескольких анонсах уже промелькнул "Гарри Поттер и камень волшебника". Откуда был извлечен камень и чем именно волшебник болел, не уточняется.

Пучеглазый Гарри

На вопрос, почему у книг о Гарри Поттере такое бедное графическое оформление, представители издательства "Росмэн" ответили: "Одно из условий издания книг - не изменять иллюстрации".



Гарри, Рон и Гермиона - на их лицах навсегда застыло одно и то же выражение, особенно жалко Рона



Runaway

ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Уважаемые Геймеры!

Компания "Руссобит-М" поздравляет Вас
с Новым 2002 годом!

В 2002 году мы Вас порадуем ещё более
интересными и захватывающими играми.

Желаем Вам удачи в Новом году!



С уважением, "Руссобит-М"
(информация о новинках www.russobit-m.ru)



Душегуб

Но перед этим из могилы
Ты снова должен выйти в мир
И, как чудовищный вампир,
Под кровлю приходишь родную,
И будешь пить ты кровь живую
Своих же собственных детей.
Во мгле томительных ночей,
Судьбу и небо проклиная.

Джордж Байрон. Гяур

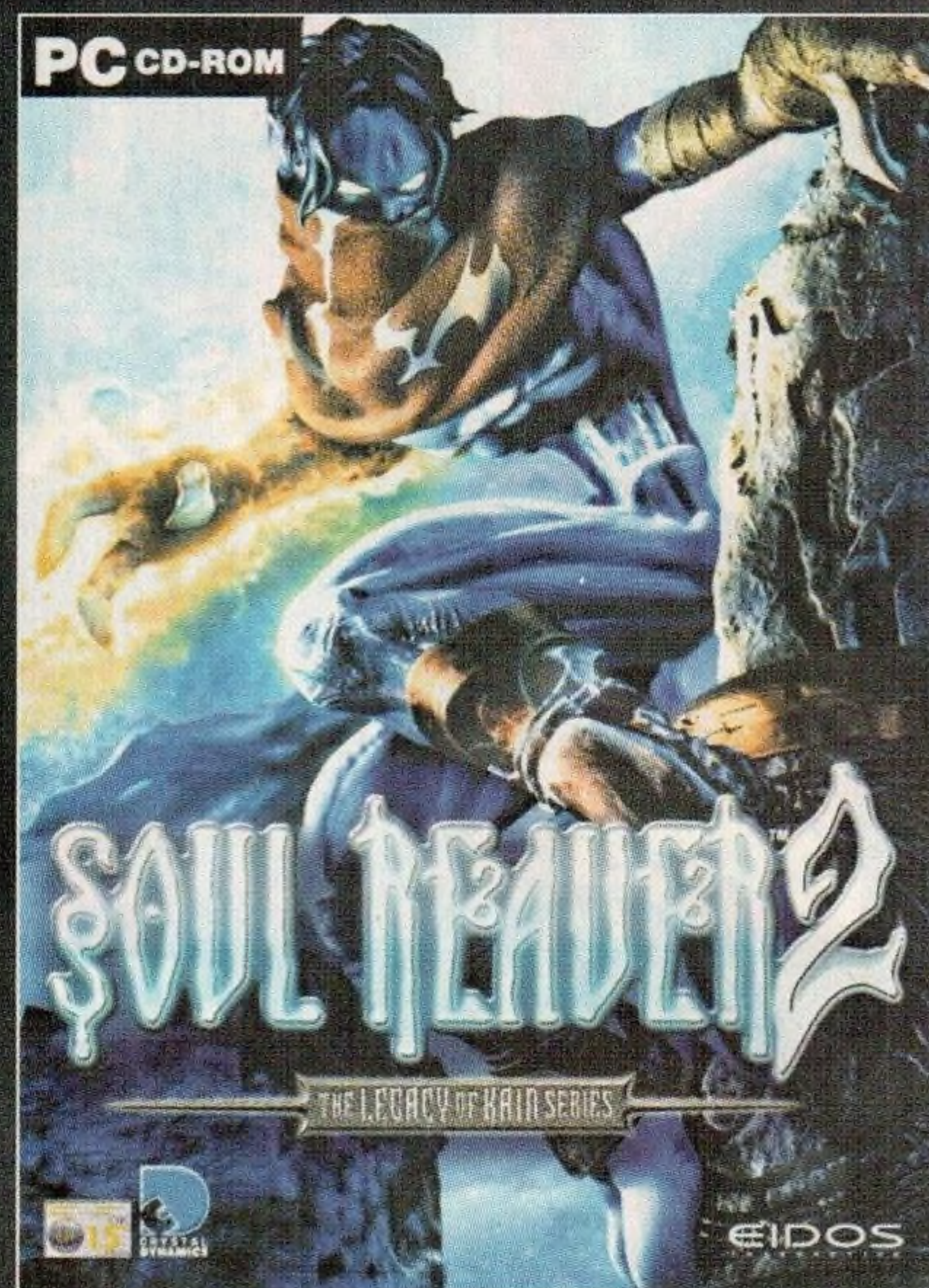
Константин Подстрешный

Издатель	Eidos Interactive http://www.eidos.com
Разработчик	Crystal Dynamics http://www.crystal.com
Жанр	Action/Adventure
Требуется	Pentium 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=85
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games
Смотри на диске	скриншоты, концепт-арт, скринсейвер

Игровой интерес ■■■■■■■■■■
Графика ■■■■■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■■■■■
Управление ■■■■■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■■■■■■

Рейтинг **7.4**

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Хорошие приставочные игры похожи на плохие мыльные оперы. Они могут длиться годами, переключившись с платформы на платформу и при этом сохранять преданную армию фанатов. Legacy of Kain – хорошая приставочная игра. Это значит, что вам потребуется немного терпения, прежде чем вы освоитесь с управлением, чуть больше терпения, чтобы привыкнуть к сейвам только в отведенных местах, и стальные нервы, чтобы по несколько раз слушать замечательно озвученные, талантливо режиссированные и чрезвычайно длинные заставки, которые, к сожалению, никак нельзя прервать. Сюжет знать наизусть не обязательно, но изредка припоминать, кого мимоходом рубанул Каин пять лет назад в Blood Omen, тоже иногда бывает полезно.

Зубы до пупа и брюхо набекрень

Нравится мне здешняя графика: при всей своей вопиющей приставочности – пустынных коридорах и практически мгновенно исчезающих трупах – умеет показать стильную картинку. Со светом в Crystal Dynamics всегда работать умели, да и основные персонажи более чем детализованы. За прошедшие со времен выхода первого Soul Reaver'a два года был произведен капитальный ремонт Разиеля, он набрал добрых 3000 полигонов против 500 в первом Soul Reaver'e. И в то же время заматанный в свою накидку главный герой выглядит чуть ли не самым беспристрастным персонажем. Никогда бы не поверил, что такая потрясающая мимика будет в приставочной игре. Бесполезно говорить о качестве проработки лиц, вы где-нибудь еще видели, чтобы двигались белки глаз? Доходит до того, что разработчики перебарщивают с эмоциями: умудренный опытом и не одним веком кровопийства, Каин нет-нет да и состроит лицо, как у школьника, впервые приглашающего свою подружку в кино.

Он нарушил равновесие!..

Разрушил колонны, на которых мир держится, – получи полный набор библей-

ских проклятий в комплекте с плохой погодой. Чтобы навести порядок, Разиель изрядно попутешествует по времени. Есть веские подозрения, что сделали это, чтобы не перегружать дизайнеров. Зачем придумывать новые карты, если можно перерабатывать старые с учетом прошедших эпох? В поисках потерянного равновесия Разиель посещает лишь небольшую часть огромного мира, но и здесь мы встретим старых знакомых. И некоторых из них придется убить. Конечно, исключительно, чтобы поддержать равновесие в мире. Равновесие – такая штука, которую нарушать не стоит. В мире на самом деле нет добра и зла, а есть только Равновесие. Кроме всего прочего, это отличное оправдание для любого плохого сценариста – не убивать самых отвязанных негодяев. Оно и понятно: убьешь кого-то крайне плохого – придется замочить кучу посредственных хороших. Равновесие – оно такое.

Игра стала излишне правильной. Нам постоянно показывают зверства людей по отношению к вампирам. Из несчастного Разиеля-мстителя делают Разиеля-мес-

сию, призванного спасти расу кровососов. Сюжет первой части про то, как парень с синей кожей просто идет отомстить Каину, нравился мне гораздо больше.

Vampirism is not a curse but a blessing

Как и в Soul Reaver I, Разиель может существовать в двух мирах – обычном и мире духов. И в том и другом у него есть свои особенности, и там и там у него полно врагов. Одни живут только в реальном мире, другие только в мире мертвых, а самые интересные существуют одновременно в обоих. Врагов можно протыкать канделябрами, рубить топорами, сбрасывать в воду (закованный в броню охотник на вампиров – не самый лучший пловец), на худой конец – рвать когтями напололам. И не забывайте про самое сильное оружие Разиеля – Soul Reaver. Всем хорош Похититель Душ за исключением того, что название ему дали не за воровство чайных ложечек. Меч сам любит полакомиться пролетающим мимо спиритом, чем автоматически лишает Разиеля регулярного пита-



Один из последних кадров игры: Мобиус (в капюшоне и с посохом), Разиель (парень с оборванными крыльями) и – вот уж не надеялся встретиться снова – Малик (этот суровый тип с секирой). Сейчас на заднем плане раздаются крики: "Малик! Малик!.." Если вы помните, с таких воплей начиналась заставка первого Legacy of Kain

ния, а когда поблизости свободных душ нет, потихоньку принимается за своего владельца.

Писишнику приятно позлорадствовать над приставками нового поколения. Хотя и красивые, но все равно тупые. Soul Reaver 2 отлично подходит для этой цели. Большинство противников не обладают интеллектом, достаточным даже для того, чтобы просто подняться по лестнице за Разиелем. Через полчаса вырабатывается стойкая привычка просто пробежать мимо врагов. Доходит до того, что, чтобы мы не убегали от сильных, но тупых монстров, игра просто огораживает пространство вокруг Разиеля светящимся барьером и сбрасывает на голову экс-вампира компанию демонов.

При всех дримкастово-соневских кор-

нях серия Legacy of Kain всегда отличалась умными и оригинальными головоломками. Меня очаровала одна восхитительная загадка: чтобы перебраться через очередную пропасть, нужно было подвинуть колонну и пробежать по тени, которую эта колонна отбрасывала.

Кровь невинных помидоров

Несмотря на то, что ни Soul Reaver, ни Soul Reaver 2 не смогли подняться до уровня Blood Omen, обе игры получили довольно лестные отзывы в прессе. Если так будет продолжаться дальше, на логотипе Crystal Dynamics можно будет менять хамелеона Гека на кого-нибудь более когтистого и зубастого, например, Разиеля, хотя Каин тоже подойдет. Для PlayStation 2 и Xbox в ближайшем будущем выйдет

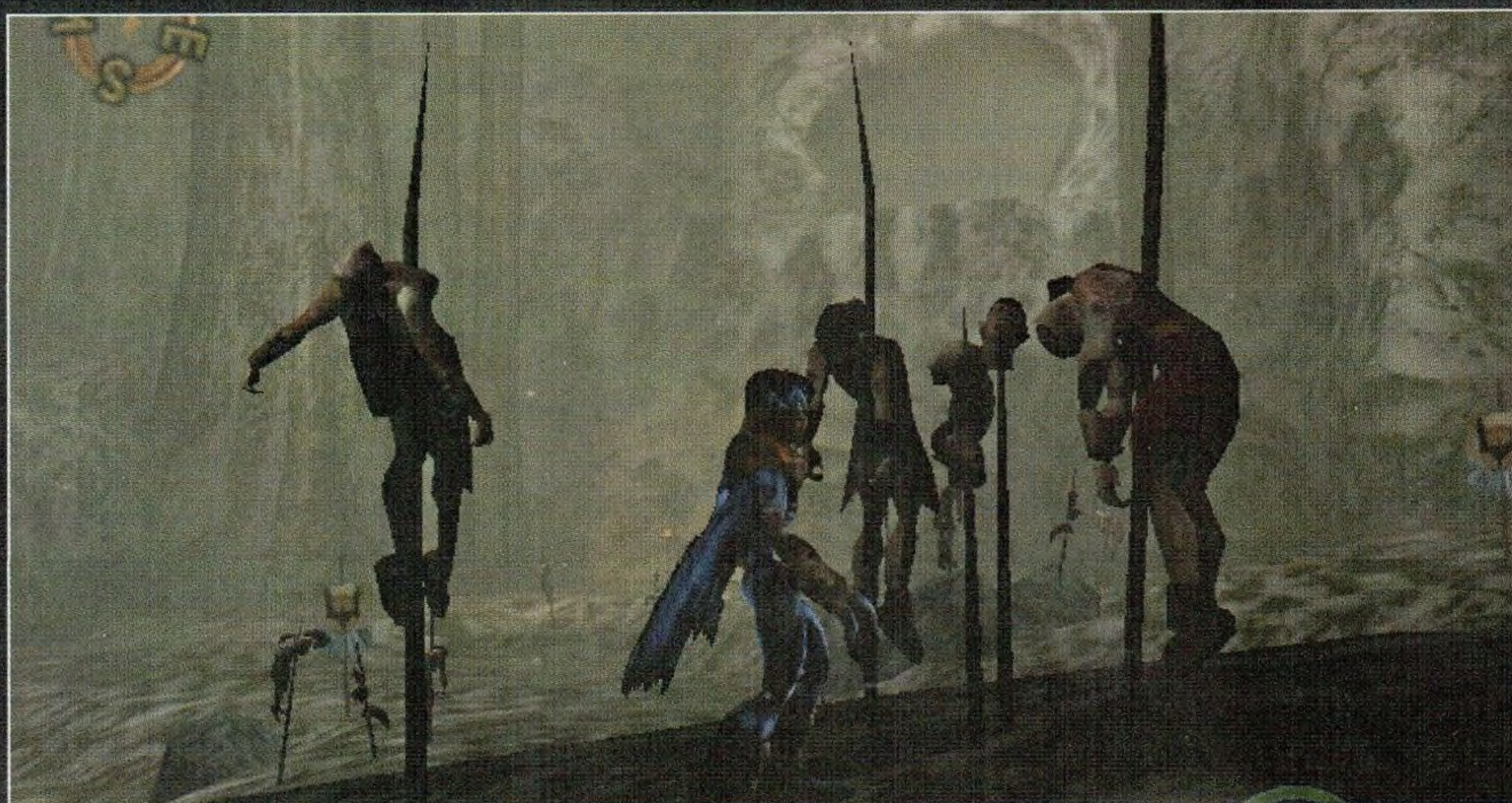


Разиель думает, что он тут самый умный... А Каин был мужик что надо, это его жизнь испортила

Legacy Of Kain: Blood Omen 2. Место главного героя снова заслуженно займет Каин, и поведает эта кровожадная игрушка о тех временах, когда только начинала строиться империя вампиров. Для PC игра не анонсирована, но пока старина Каин еще ни разу не обделил нашу платформу вниманием. Ждем следующей части, у сериалов должно быть продолжение.

Между прочим...

Legacy of Kain: Blood Omen - первая игра серии была рассчитана на 120 часов прохождения, Soul Reaver уже всего лишь на 50, Soul Reaver 2 я прошел за двенадцать.



Не любят здесь нашего брата

Н
ИМ

► RINET ►

КЛЕВОВОЕ МЕСТО!



РЫБА ИЩЕТ, ГДЕ ГЛУБЖЕ,

А ЧЕЛОВЕК —

ГДЕ ИНТЕРНЕТ ЛУЧШЕ...

Все виды доступа в Интернет.

Регистрация и оплата

по Интернет-картам.

Техподдержка - круглосуточно.

WWW.RINET.RU

Тел.: (095)232-1730, 238-3922

E-mail: info@rinet.ru

Срочно требуется антибиотик!

Издатель	Blackstar http://www.black-star.de/
Разработчик	FINarts http://www.finarts.com/
Жанр	Аркадный симулятор
Требуется	Pentium-II 400, 64 Mb RAM, 16 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-II 800, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://bacteria-game.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1141.html
Смотрите на диске	скриншоты
Игровой интерес  Графика  Звук и музыка  Управление  Ценность для жанра 	
Рейтинг 6.3 Время освоения: до 15 минут Сложность: средняя Знание английского: не требуется	

Вводить внутривенно

Вы смотрели когда-нибудь фильм “Внутренний космос”? А вот создатели игры “Bacteria” из малоизвестной немецкой компании FINarts смотрели его точно. И не один раз. И концепцию для своего проекта, судя по всему, взяли оттуда же.

Судите сами: согласно игровому сюжету, известный доктор Михаил Рассаров заболел какой-то абсолютно неизвестной болезнью. Все ухищрения “скорой помощи” оказались бессильны, так как этот неизвестный вирус относится с чувством глубокого пофигизма ко всем антибиотикам. Посему было решено разобратся с ним лично, и на помощь призвали нас – известного борца с инфекциями и знаменитого истребителя вирусов. Булькнув на прощание, мы, сильно уменьшенные, в своем летающем (или, может быть, правильнее сказать – плавающем?) агрегате погружаемся в кровеносную систему профессора с заданием найти чужие клетки и доставить образцы на базу.

Сразу возник вопрос: поскольку с этим вирусом мы лично не знакомы, как же его узнать? К счастью, скоро все вопросительные знаки отпали сами собой, когда среди громадных эритроцитов проплыла тварь, гораздо крупнее нашей скорлупки. Тут же посетили мысли о том, что будет, если захватить этот “образец” с собой на базу. От этих веселеньких размышлений отвлек начавшийся обстрел корабля. Как – обстрел? Это где такое видано, чтобы одноклеточные обладали вооружением и знанием о тактике воздушного боя? А вот так. Обладают и стреляют. Причем очень метко, паразиты!

Не меньшую грустную задумчивость вызвало сообщение о том, что любой апгрейд суденышка производится только за счет пилота, то есть нас. Никаких там выплат из медицинской страховки профессора или фирмы-руководителя. Захотелось из вредности доплыть до черепной коробки бедняги-ученого и настучать ему по мозгам в прямом смысле этого слова. Или выпустить весь боезапас в стену, обеспечив печени набор приятных ощущений. Особенно, когда узнал, что пройти нужно аж пятьдесят миссий, а вирусов – бактерий и прочей заразы целых трид-

цать разновидностей. Пришлось сомкнуть зубы в упрямом хрусте и поработать антибиотиком во славу здоровья и науки.

Задумчивая эквилибристика

Если забыть про сюжет и взглянуть на монитор, слегка прищурившись, то сразу возникает ощущение, что перед нами дедушка Descent за номером 2! Коридоры, немного видоизмененные под артерии, вылетающие монстры, очень знакомый кокпит... Местами игрушка смотрится не как самостоятельная игра, а какой-нибудь mod на основе старичка D.

Графику можно охарактеризовать словом “приемлемо”. Для аркады главное – прежде всего буйство света и живость цвета. А этого здесь в достатке. Добротнo проработанный окружающий мир, всполохи огня от улетающих ракет, ослепительные огненные вспышки, усеянные разноцветными прожилками стенки сосудов, пролетающие мимо кровяные тельца – глаз не нарадуется. Но насколько приятно смотреть на внешний мир, настолько безобразно выглядит кокпит корабля. Грубо прорисованный, он абсолютно не гармонирует с остальным оформлением, словно его разработкой занимались студенты-первокурсники. Об этом остается

только сожалеть, ведь это даже не ложка дегтя в бочке меда, а целое ведро.

Следует добавить, что при не слишком выдающемся уровне графики игра требует очень продвинутой в “железном” плане машину, и даже отчаянно попыталась тормозить на 3D-ускорителях последних поколений, если параметры графики выставить на максимум. Владельцы слабых машин могут сразу отложить диск с игрой в сторонку и не мучить ни себя, ни компьютер. А тех, кто жаждет протестировать искусственный разум противника, хочу сразу предупредить – это аркада, а не симулятор, здесь берут не мозгами, а количеством, получая удовольствие, кроша толпы компьютерных врагов.

Эта игра ближе к спинномозговым аркадам. Уровни, в отличие от почтенного D, небольшие, и застрять где-нибудь в процессе прохождения просто невозможно. Причем по дороге еще и чекпойнты разбросаны, чтобы уж точно нашел правильный путь.

Управлять нашим летающим агрегатом несложно, все клавиши стандартны, для любителя серии Descent освоиться в новых условиях не составит никаких проблем. Одним словом, игра претендует на звание нового воплощения той старой доброй игрушки, известной своим терзанием вестибулярного аппарата. Но основательно не дотягивает до ее уровня. Среднее исполнение – средний рейтинг.

Н



ДОРОГУ ОСНАНТ НД ЧУНН



ГОТУКА

www.snowball.ru/gothic



snowball.ru
технология творчества

Плевок в душу...

Alcatraz – Prison Escape

Рейтинг



Жанр

First-person-не-понятно-что

Издатель

Activision Value

Разработчик

Zombie, Inc.

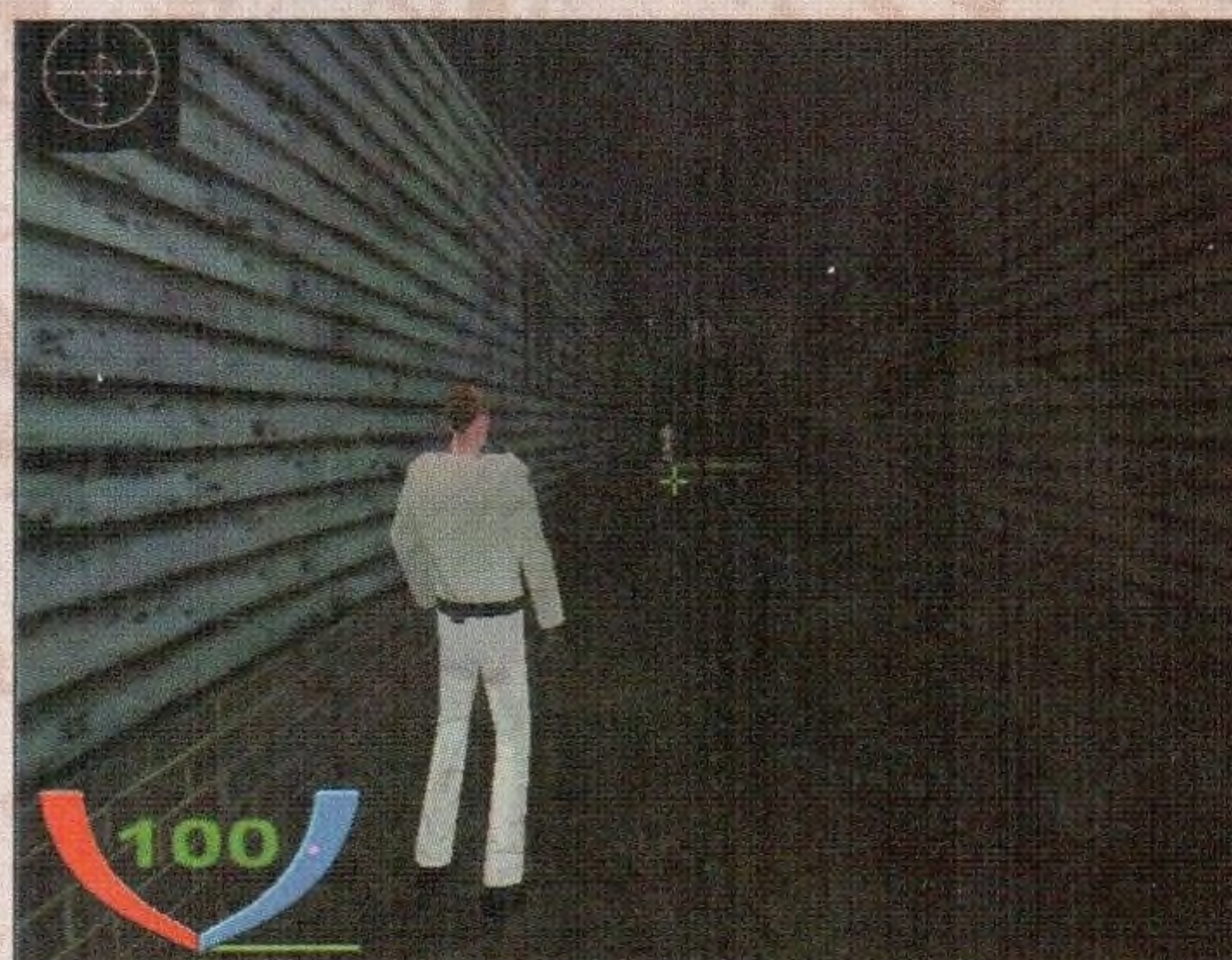
Требуется

Pentium II 300, 64 Mb RAM

За что же они нас так не любят?! Вроде ничего плохого не делаем, PlayStation'ы не покупаем, на каждом углу за "PC only and forever" ратуем исключительно от чистого сердца, а они нам... Кто "они"? Да разработчики, правда, не все, а когорта "избранных", подчас выпускающих ТАКОЕ, что язык не выворачивается назвать происходящее на экране игрой. Свинством, возможно, в первую очередь, по отношению к "нам любимым". В роли свинорода позволим выступить команде Zombie, Inc. со своим детищем по имени Alcatraz – Prison Escape.

При слове "Алькатрас" лично в моем воображении рисовался остров с отвесными скалами, белые бастионы с узкими глаз-

ницами зарешеченных окон, а вокруг волны, прибой и полная безнадега. Вместо этого мне показали натуральную зону с колючкой, вышками, бараками и даже хибаркой, представляющей собой нечто среднее между будкой караульного и дачным туалетом. В общем, море и чайки так и остались мечтами, но, как оказалось, это не самое страшное.



По-настоящему жутко стало после начала непосредственно игры. Барак, у входа охранник, на койках и по соседству с ними – несколько таких же, как и я, "ответственных квартиро-съемщиков". Подхожу к одному из них, пытаюсь заговорить – ноль внимания; легонько тыкаю кулаком в плечо, тот истошно вопит и падает на пол, а меня безжалостно выкидывает в main menu. После некоторого количества проб и ошибок, наконец-то выбираюсь на свежий воздух и... чуть не врезаюсь в широкую спину охранника. Со страху, чисто рефлекторно бью его по затылку, и с почти детским восторгом наблюдаю падение тела. Таким же образом выключаю весь личный состав охраны, после чего начинаю задумываться и умиляться.

А как тут не умилишься, если для отключения лагерной тревоги достаточно всего лишь убежать от надзирателя, заметившего вас и, надо думать, включившего эту самую тревогу. Причем убежать от любого из этих чудес природы не составляет ровным счетом никакого труда. Или тому, что, по мнению авторов, лучшее место для набора отмычек – чердак барака, отключение питания от забора остается незамеченным патрулирующими его охранниками, а распростертое на земле тело коллеги вообще не производит на эту братию ни малейшего эффекта. Перечень подобных "особенностей" можно продолжать довольно долго.

Проколовшись с содержанием, авторы решили быть последовательными и точно так же прокололись с формой. В результате абсолютно убогая графика, на уровне стандартов двух-трехлетней давности, примитивный звук и совершенно невразумительное то, что принято называть gameplay. В общем, играть практически нереально. Мне-то пришлось, как говорится, по долгу службы, а вот вам не советую – жизнь и без того нервная, так что не стоит обременять ее излишними отрицательными эмоциями.

Н

Мисс Шарожадный колобок

Никита Кареев

MS. PAC-MAN: Quest for the Golden Maze

Рейтинг

4.5

Жанр

Arcade

Издатель

Infogrames

Разработчик

Creature Labs

Требуется

Pentium II 233, 32 Mb RAM

Трудно себе представить какую-нибудь игровую платформу, где еще не побывал Рас-Ман. Что уж говорить о PC, где каждое поколение этого чуда техники сопровождалось очередной инкарнацией игрушки. И вот, после прошлогодних приключений мистера Рас-Ман'а – Рас-Ман: Adventures in Time, очередь дошла и до лучшей половины героя виртуальных лабиринтов – фруктоежки Ms. Рас-Ман. Прекрасный пол решил нанести ответный удар круглому единоличнику.

На этот раз разработчики не стали заморачиваться с видоизменением концепции игры и оставили все, как говорится, в "лучших традициях". Тот факт, что игра выполнена в полном 3D, конечно же, несколько не удивит современного игрока. Удивляет то, насколько это 3D тут малоэффективно реализовано, но уж ничего не сделаешь: великая классика прекрасна только в своей гармонии, где ни убавить, ни прибавить. Назовем это реставрацией и поспешим лучше посмотреть в суть дела.

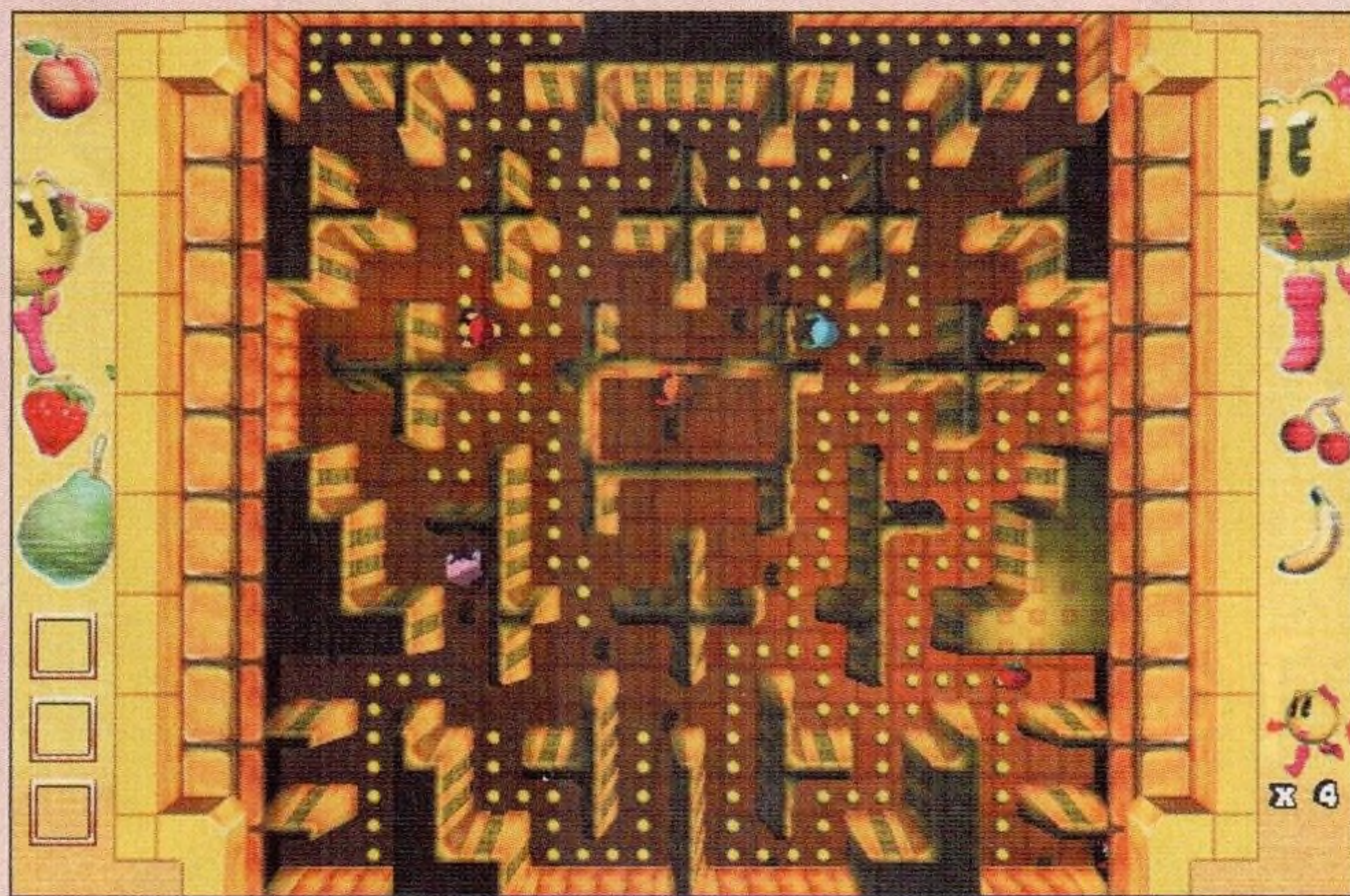
Смысл игры остался таким же, как и в старом добром Рас-Ман'е: покатый главный герой, плотно переплетающиеся коридорчики, обложенные желтыми точками, порталы по боковым стенам, перебрасывающие игрока на противоположную сторону экрана, несколько пилуль озверина по углам и, конечно же, компания старых друзей-привидений, обожающих насмерть запугивать особо наглых колобков. Собственно, вся игра и есть прохождение стандартных лабиринтов да бонус-уровней, за которые дают жизни и очки. Семь актов, в каждом по несколько

весьма похожих друг на дружку пещер. Разнообразие, имевшее место быть в Рас-Ман: Adventures in Time, здесь редкий гость. Пострадал и непосредственно игровой баланс – туповатый AI противников изрядно портит общее впечатление, причем не помогает даже самый высокий уровень сложности. Порой становится откровенно скучно, что для динамичного Рас-Ман'а просто неприемлемо. И это при столь малом количестве уровней, что пройти все можно за какой-то час.

По части мультиплеера Ms. Рас-Ман тоже решено было скостить: есть только режим "один на один" на одном экране, причем доступно всего три карты, и каждая – явно не вершина дизайнерской мысли.

Хотя попытки еще раз извратиться над легендой раздражают, но все же не сражают наповал. Игрушка приятно оформлена, в каком-то смысле закончена, в ней почти сохранена беспроектная идея оригинального Рас-Ман, что уже само по себе делает ее играбельной. А что еще надо, чтобы вспомнить времена былых побед и поражений?

Н



Всадник на бледном коне

Человек, который хочет убить,
должен быть готов умереть.
Louis L'amour, "The Walking Drum"

Horse With No Name

Lucky Luke

Рейтинг **3.8**

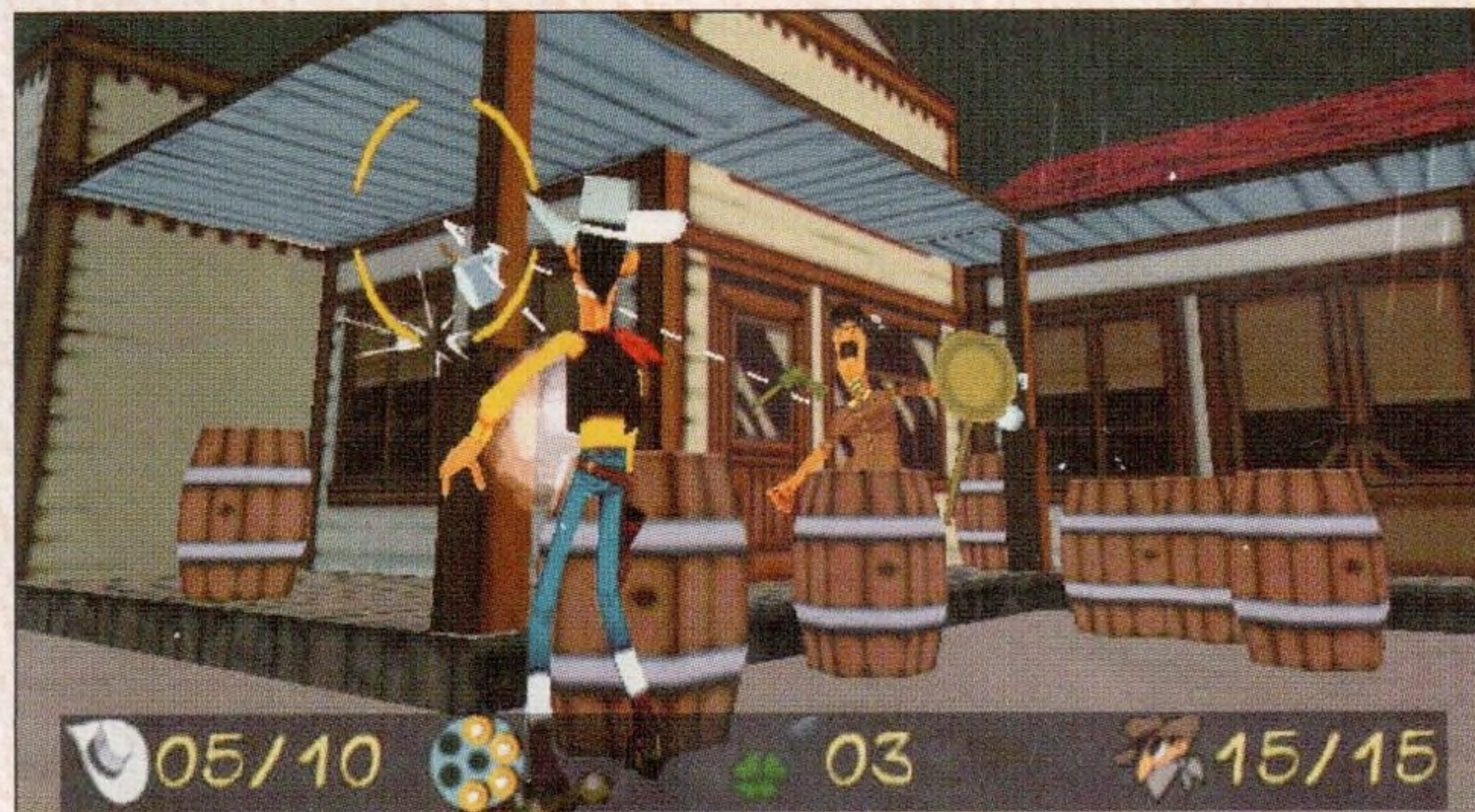
Жанр	Аркада
Издатель	Infogrames
Разработчик	Kalisto
Требуется	Pentium 200 MMX, 32 Mb, 3D-уск.

Есть игрушки, родства с которыми стыдятся как разработчики, так и издатели. Нет, в титрах все присутствуют, но вот на сайтах этих компаний вы не увидите страничек, отведенных под "нелюбимчиков". Просто Infogrames в свое время разжигалась лицензией на эксплуатацию персонажа одноименного комикса (кстати, среди лицензий у нее имеются и такие хиты, как Men In Black, Mission: Impossible, NASCAR, Superman, Terminator) и теперь выжимает из этого деньги.

Пару слов о первоисточнике: это комикс на тему вестерна, который выходит на куче языков по всему миру с 1973 года. В главных ролях — одинокий ковбой Счастливчик Люк, его лошадь Веселый Прыгун, четверка братцев-бандитов Далтон и самая тупая собака во всей вселенной по кличке Ратаплан. Все они перекочевали в игрушку.

Самое печальное в Lucky Luke — гнусное управление. Камера при этом пляшет, как ей заблагорассудится, что неудивительно, если учесть, что игра представляет собой порт с PlayStation; естественно, мышка не поддерживается как класс. По ходу игры Люк озадачивается некоей целью (на первом уровне — спасти индейского колдуна) и отправляется по проторенной дорожке среди параллелепипедов с натянутыми вестерновыми текстурами. Периодически возникает его лошадка, предупреждающая о засаде, потом — сама засада. Дальше начинается эпизод в тире с отстрелом некоторого числа появляющихся бандитов-мишеней. Только успевай перезаряжать револьвер. Как и во всякой другой аркаде, периодически попа-

даются бонусы и лечилки, а также промежуточные препятствия в виде пассивных (завалы, ящики) или активных (кактусы, змеи) объектов. Первые проходятся путем применения ранее найденного предмета, а мимо вторых нужно либо быстро проскочить, либо прокрасться. В конце уровня ждет босс. В паре-тройке мест разбросаны подковы, возле которых можно сохраниться. Музыка хороша во время интродукционной заставки, звуки тоже ничего, а вот графика... Такое ощущение, что сосканировали комикс, а потом просто растянули картинки до размера экрана. Для оживляжа общего убожества добавлены погодные фишки в виде дождя и смена времени суток.



Попасть по вредной бабке со сковородкой можно только рикошетом

На компакт с игрой находится мануал в формате .PDF, в котором, помимо информации, относящейся непосредственно к игре, приводятся анекдотичные случаи из жизни Дикого Запада. В общем, со всеми перечисленными недостатками можно было бы смириться, но корявое управление не позволяет получать удовольствие от игры.

Н

Андрей Щур

Детство — счастливейшие годы жизни,
но только не для детей.

Майкл Муркок

Черная рука уже здесь!

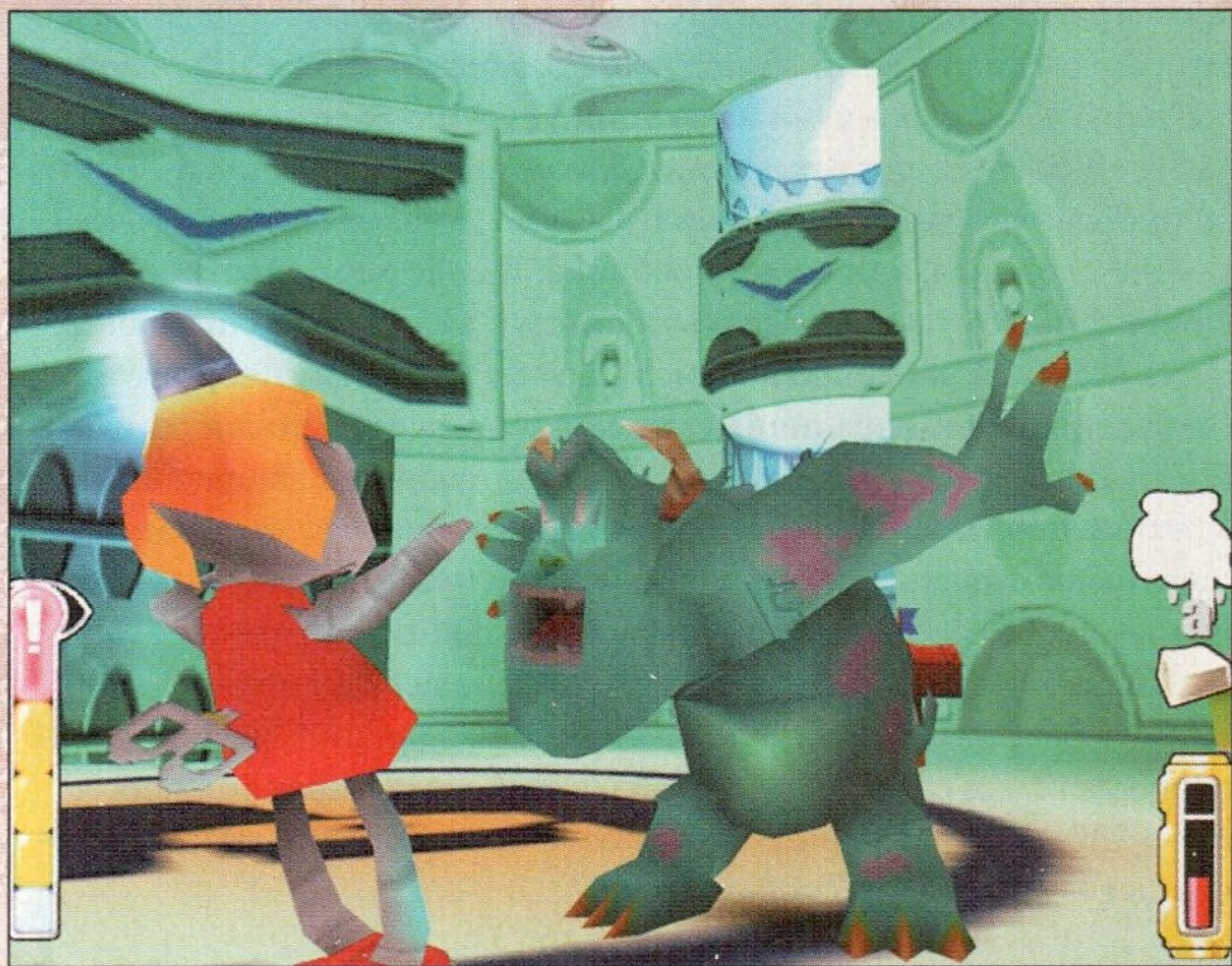
Monsters, Inc. Scare
Island

Рейтинг **5.9**

Жанр	Аркада
Издатель	Infogrames
Разработчик	Kalisto
Требуется	Pentium 200 MMX, 32 Mb, 3D-уск.

Monsters Inc. созданы по мотивам недавно вышедшего диснеевского компьютерного мультфильма. Студия Pixar, известная фильмом Toy Story, в сотрудничестве с Диснеем придумала замечательную комичную и плюшевую историю про двух монстров Салливана и Майка, работающих в Monsters Inc., единственной на всем Острове Монстров корпорации по добыче и переработке детского вопля.

Как и во всякой уважающей себя корпорации, в Monsters Inc.



есть и испытательный срок, и атмосфера соревнования. Здесь мы и начинаем играть за нашу неразлучную парочку: либо за здорового рогатого Салли, либо за маленького нервного Майка. Задача — пройти тренировочные центры на острове и запугать всех роботов, имитирующих детей, чтобы выиграть грант на посещение реального мира, где придется добывать столь ценный всеми монстрами детский крик.

Спрятавшись с камерой за монстром сверху-сзади, мы начинаем бегать по детским площадкам, городским кварталам, докам и прочей инфраструктуре в поисках маленьких разноцветных роботов с бантиками. Собирая по пути "апгрейды ужасности", мы получаем возможность пугать наиболее страховостойчивых детей. Чтобы все было не так просто, на уровнях расставлены "враги", варьирующиеся от игрушечных паровозиков до скорпионов, которые мешают нам в достижении цели.

Сам процесс пугания выполнен легко, прикольно и ненапряжно, как и вся игра: Майк/Салли, поддерживаемые нашим долбанием клавиш, начинают ухать и рычать на все лады, страдая несчастного "роботенка".

Чтобы стать поистине универсальным "пугалом", умеющим работать в любых погодных условиях, уровни разнообразятся от обыкновенных городских до песчаных и снежных. Одновременно нам "скармливаются" в качестве заставок кусочки из оригинального мультфильма для достижения дополнительного рекламного эффекта.

Графика игрушки выдержана в примитивно-мультяшном стиле, наподобие Sheep, Dog and Wolf. Но, в отличие от него, здесь такая графика не прокатывает на "ура!", ведь межуровневые ролики сразу дают понять, насколько игра невзрачна по сравнению с фильмом.

Monsters Inc. — это местами забавная аркада для широкого круга игроков из разряда рекламно-фанатских продуктов для киноиндустрии. Несерьезное, ни к чему не обязывающее развлекалово на пару часов, предназначенное для отдыха мозгов.

Н

Маразм рядового Райана

WWII: Iwo Jima Рейтинг **5.0**

Жанр	Combat Sim
Издатель	ValuSoft
Разработчик	3LV Games
Требуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM, 3D

Игры бывают хорошими, плохими, а также от компании ValuSoft. Данная контора с завидным постоянством издает продукты, по качеству соперничающие с freeware-самоделками. Неудивительно, что чаще всего эти игры попадают у нас под каток Сергеича. Вот и WWII: Iwo Jima, второе по счету творение краснознаменной фирмы 3LV Games (предыдущая их работа – страшный со всех точек зрения шутер WWII: Normandy), был встречен аплодисментами и готовым к работе асфальтоукладчиком. Удивительно, но после ознакомления с игрой выяснилось, что Сергеич на этот раз остался без работы.



Как и WWII: Normandy, новинка дает возможность повоевать за американского солдата времен второй мировой войны. На этот раз дело происходит в тихоокеанском регионе и сражаемся мы против засевших на островах японцев. В WWII: Iwo Jima разработчики решили добавить элементы Combat Sim. Это означает, что воюем мы не в грустном одиночестве, а в качестве командира штурмовой группы, состоящей из четырех человек.

Игроку выданы четыре бота, в меру туповатых, но исполнительных.

Поначалу игра убивает напрочь. При виде леса, изображенного одной сплошной стеной, хочется рыдать в ностальгии по думовским временам. Японцы ломаются стадом, причем вооруженным пистолетами. Стадо с пистолетами – это действительно страшно. Но постепенно в процессе игры начинают выявляться ма-а-а-аленькие плюсы, за счет которых положение немного выправляется: там тебе гранату из-за угла кинут (не по сценарию – скрипт у AI сработал), тут автоматчик удачно засел, друга положил. Не сказать, что захватывает, но и плевать уже не очень хочется. Аркадная пародия на комбатсим.

Конечно, движок LithTech 1.0, на основе которого был создан WWII: Iwo Jima, в настоящее время уже устарел, как бабушка Карлсона. Однако по сравнению с WWII: Normandy это, безусловно, уже большой шаг вперед. Текстуры стали гораздо приятнее, серьезно улучшился дизайн карт, да и AI противника стал поумнее – одним словом, прогресс налицо. Разумеется, назвать WWII: Iwo Jima шедевром – это все равно что ослика представить как гоночный болид, но, тем не менее, с данным продуктом ValuSoft смогла перейти из категории “аутсайдеры” в “нетвердые середняки”. Можно только пожелать разработчикам дальнейших успехов. Возможно, через пару-тройку игр им удастся сотворить нечто, заслуживающее пристального внимания.

Н

Огонь, батарея!

Beach Head 2002 Рейтинг **5.0**

Жанр	Аркада
Издатель	Infogrames
Разработчик	Digital Fusion
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D

Давным-давно в далекой галактике (ну, не настолько давно, в 1982 году, если быть более точным) на свет появилась одна из лучших игр всех времен и народов Paratrooper. Позже – несколько удачных клонов, лучшим из которых считается Beach



Врешь, не возьмешь!

Head. В отличие от оригинала, в Beach Head вид был от первого лица, а отстреливать приходилось не гипотетических парашютистов, а вполне реальные самолеты, корабли и пехоту.

В прошлом году фирма Digital Fusion умудрилась выудить Beach Head из формалина, нарядила его в полностью полигональную оболочку и выпустила на свет Божий под именем Beach Head 2000. Нельзя сказать, что игра пользовалась бешеной популярностью, в первую очередь, из-за излишней даже для аркады туповатости. Разработчики учли допущенные ошибки и постарались их исправить в новой версии, названной Beach Head 2002.

В отличие от Beach Head 2000, новинка приятно удивляет своей продуманностью. Вся техника, что нападает на вас, имеет реальные прототипы, особенно хорошо разработчикам удалось бронетранспортеры “Фукс”. Кроме того, Beach Head 2002 является одной из немногих аркад, где приходится думать головой: боезапас у вас ограничен, ситуация усугубляется тем, что в игре имеется система повреждений. Скажем, сколько бы вы по технике противника не стреляли из пулемета, для них эти выстрелы так же страшны, как слону дробинка. К счастью, в экстренных случаях вы можете вызывать подмогу в виде бомбардировщика В-58, который частично возьмет на себя “зачистку” территории. Неизменной осталась лишь сама концепция старого доброго Beach Head – одинокая турель, отстреливающая наседающего в бесчисленных количествах противника. Все, что мы можем противопоставить этим полчищам, – это пулемет, совершенно никчемный пистолет, пушку и самонаводящиеся ракеты.

На этот раз Digital Fusion удалось сделать достойного преемника Beach Head, можно даже сказать больше – игра превзошла своего прародителя. Кстати говоря, демо-версия Beach Head 2002 (смотрите наш диск) после платной регистрации превращается в полную версию игры.

Н

Ложка меча в бочке дегтя

Первые с конца

Линейка самых отвратительных и ужасных FPS пополнилась еще одним представителем. Вслед за CIA Operative и Vietnam 2 своим появлением на прилавках магазинов нас спешит "порадовать" SS:IHW. В отличие от упомянутой выше парочки, данная игра умудрилась не попасть под каток безжалостного Сергеича.

То измена, то засада

SS:IHW без какого-либо намека на предварительную подготовку кидает геймеров в самое пекло. Короткий брифинг, где вам рассказывают, почему надо охранять именно этого клиента, просмотр сделанного на скорую руку ролика, и вы уже оказываетесь наедине с многочисленными врагами. Увы, шансов выжить мизер, но поставленная в начале миссии задача - провести "объект" целым и невредимым в другую часть города - должна быть выполнена. В противном случае перед нами открывается два пути: либо подружиться с кнопкой рестарт (сейвы здесь отсутствуют как явление), либо стереть игру с винчестера.

Первый террорист не изволит себя долго ждать... Кто это такой? Гм, очень трудно ответить сразу. Создается ощущение, что из-за угла высочила какая-то арабская женщина в желтом одеянии и АК-47 наперевес. Оказывается, это был самый настоящий воин ислама, а не взбешенная своим правовым положением восточная феминистка.



Secret Service: In Harm's Way

Рейтинг **4.8**

Жанр	FPS
Издатель	Activision Value
Разработчик	Fun Labs
Требуется	Pentium-II 333 MHz, 64 Mb RAM

ка. Теперь представьте, что уровень состоит из совершенно однообразных помещений, где на каждом шагу вас поджидает парочка таких вот врагов с советскими автоматами, на крышах сидят снайперы, а в качестве бонуса изредка встречаются мирные граждане. Ужас, говорите? А вот разработчики полагают, что я только что описал грамотно устроенную засаду.

Неугомонный Джон

Единственным утешением служит возможность вдоволь позабавиться с арсеналом. Сначала вы берете с собой на задание либо пистолет-пулемет, либо штурмовую винтовку или же мощнейший дробовик. Помимо этого, в SS:IHW имеются пистолеты, снайперские винтовки и гранатомет. В довесок прилагается несколько видов бронежилетов и гранат. ТТХ стрелкового оружия, надо отдать должное, отражено довольно правдиво: пущенная из "эмки" очередь пробивает ветхие деревянные или цементные стены, патроны расходуются с такой бешеной скоростью, что в скором времени приходится выбрасывать опустевший казенный ствол и забирать из окоченевших рук убитого террориста трофейный АК-47.

Все благодарности по данному поводу стоит вознести в адрес знакомого нам по Soldier of Fortune военного консультанта Джона Маллинса. Бывший спецназовец на старости лет решил с головой окунуться в производство шутеров. Его байки послужили каркасом для сюжетной линии, а знание применяемого профессиональными телохранителями оружия воистину явилось светлым лучом в темном царстве от Fun Labs.



Н

Чем дальше в лес, тем злее дятлы!

Маша aka Jennifer

Приключения веселого дятла Вуди, мультипликационно-персонажной собственности компании Warner Brothers, в волшебной стране получили свое логическое продолжение в компьютерной игрушке. Разработчики милостиво позволили нам залезть в шкуру этого самого дятла и задолбать в неравной схватке своего могучего противника - злодея Базза Баззарда и его приятелей, которые похитили племянника и племянницу Вуди. Но мало того, они также украли и пульт для телевизора, что, согласитесь, куда печальнее! И доблестный Вуди решает спасти родственников, а заодно и столь необходимый ему пульт.

Нельзя сказать, что наш дятел - совсем уж беззащитная птичка. Напротив, клюв, которым он вооружен, сможет разнести любого врага в клочья, а также поможет, когда Вуди будет нужно взобраться вверх по какой-нибудь деревянной поверхности. Еще Вуди умеет прыгать и моментально ложиться на землю. Ну а в середине игры ко всему прочему добавятся забавное фрикадельческое оружие и другие штучки.

Игра построена на трехмерном движке, который, к сожалению, оставляет желать лучшего. Взять, например, реализацию плавающей камеры, которая находит такие "удобные" ракурсы, что порой совсем не ясно, куда же должен двигаться наш остроклювый герой. Из-за неудобства обзора страдает и управление. Когда в очередной раз нажимаешь клавишу "вперед", достаточно сложно точно определить направление движения. Дело в том, что Вуди движется не относительно самого себя, а относительно положения камеры. Единственная приятная вещь - это возможность осмотреться в режиме "от первого лица". Сама же графика несколько примитивна и аляповата.

Окружающий нас мир практически полностью техногенный: на уровнях великое множество лазеров, роботов, стеклянных и металлических поверхностей. Жителю леса явно здесь не очень уютно.

Одна из приятных вещей: иногда, чаще всего в середине уровня, попадаются участки, когда камера переключается на вид "строго сбоку". Игра превращается в обычную плоскую аркаду, играть в ко-

Woody Woodpecker

Рейтинг **5.6**

Жанр	Аркада
Издатель	Cryo Interactive
Разработчик	Eko
Требуется	PII-350, 32 Mb RAM, 3Dfx

торую гораздо проще и приятней.

К счастью, умереть здесь достаточно сложно. Сразу Вуди умирает, только упав в пропасть, а так у него есть пять "хитпойнтов" и очень много жизней, собрать которые по уровню очень просто.

Сохраться можно только по прохождении большого уровня, причем ведется строгий учет всем найденным тайникам, убитым врагам и собранным предметам.

Звук и музыка ненавязчивые и простенькие. К счастью, идиотским смехом Вуди можно насладиться только в самом начале игры, и потом он уже не побеспокоит, что, согласитесь, прибавляет игре как минимум лишний балл.

Woody Woodpecker можно смело рекомендовать детишкам всех возрастов. Аркада - она и в Африке аркада!



Н

Ярче всех

Российский шутер, сравнимый с DOOM 3? Возможно ли такое? Пустые фантазии, скажете вы. И все же, ни одно интервью с разработчиками из компании *Virut*, которые день и ночь приближают релиз *Kreed*, не обходилось еще без невольного выдоха удивления и вопросов об отношении к проекту *id Software*. Заинтригованные, мы не смогли удержаться и, связавшись с "Бурутом", допросили их по полной программе.

На наши вопросы отвечали:

Владимир Николаев - руководитель проекта

Алексей Власов - главный дизайнер проекта

Дмитрий "And" Андреев - ведущий программист проекта

Дмитрий "RCL" Рекман - программирование мультиплеера, дополнительное программирование

НИМ: В чем заключается сюжетная завязка *Kreed*? Как главный герой оказался там, где мы встретим его в начале игры?

Владимир Николаев: События "Крида" разворачиваются в далеком будущем, в космическую эру, где очень мно-



гое изменилось и в технологиях, и в жизни, и в сознании людей. Действие игры разворачивается в "черной дыре", в Криде, куда по стечению обстоятельств попадает небольшое торговое судно "Асперо" вместе с его экипажем, состоящим из нескольких человек. На плечи одного из них возложены обязанности по обеспечению сохранности корабля и членов его экипажа. Этот человек - легионер, наш главный герой. Что же касается развития сюжета, то происходить все будет, в основном, с использованием скриптовых сцен. Насчет его линейности пока ничего сказать не могу - предстоит еще много работы.

НИМ: В игре только один главный герой, альтернативных основных персонажей не будет?

В. Н.: Нет, к сожалению, легионер на "Асперо" был только один, хотя... Посмотрим, время, чтобы обдумать этот момент, еще есть.

НИМ: Какие типы миссий нужно будет выполнять в процессе прохождения игры? Есть ли задания, выражающиеся в виде скрытного перемещения в указанную область и устранения кого-либо или незаметного проведения некой операции?

RCL: В игре будут разнообразные игровые миссии, включающие в том числе и осуществление скрытных операций. Задания будут организованы таким образом, чтобы у игрока не вырабатывался "стереотип прохождения уровня" - разные задачи будут по возможности комбинироваться или чередоваться от уровня к уровню.

НИМ: Общий стиль игры - более аркадный, нежели тактический, или это определяется самим игроком?

В. Н.: Когда игрок будет "работать" вместе с другими персонажами, то такая группа будет состоять примерно из 3-7 человек. Управление подобным подразделением будет возложено иногда на компьютерный интеллект, а иногда на игрока. Управлять своими подчиненными игрок сможет с помощью нескольких несложных команд, которые также будут использоваться и в мультиплеере.

НИМ: На чем в *Kreed* делается основной упор: на одиночном режиме или на мультиплеере? В чем заключается причина сделанного выбора?

RCL: Single-player в *Kreed* будет, несомненно, более захватывающим и зрелищным, нежели multiplayer. Это вовсе не является признаком нашего негативного отношения к сетевым баталиям - наоборот, многопользовательская игра, по нашему мнению, более интересна. Но если при создании уровня для multiplayer'a основные усилия прилагаются к повышению "играбельности" уровня путем выбрасывания из него всего лишнего, то уровни для сингла позволяют показать игру во всей "красе", дать возможность игрокам проникнуться ее духом и впитать в себя царящую в *Kreed* атмосферу страха, щекощущего светлыми мурашками спину. Бродя по коридорам терпящих бедствие кораблей, прячась от неизвестной опасности, подстерегающей в самых неожиданных местах, и выбираясь из хитроумных ловушек, переживаешь совсем иные ощущения, чем в сумасшедшей гонке за флагами.

НИМ: Что за многопользовательские режимы мы увидим в *Kreed*? Что-нибудь нестандартное? И какие требования будут к каналу связи?

RCL: Мы не собираемся отступать от "канонов жанра" 3D shooter'a, поэтому в *Kreed* несомненно будут наличествовать такие разновидности, как death-match и CTF. Что касается нестандартных режимов, то у нас имеются определенные идеи на этот счет, но пока они только обкатываются. Маленький размер



Дмитрий "And" Андреев



Команда разработчиков



игровых пакетов позволяет (по крайней мере, сейчас) утверждать, что требования к каналу будут приемлемы для большинства пользователей, но вопрос о нормальной игре через модем остается открытым. На данный момент рано говорить о конкретных цифрах, ибо сетевая часть еще далека от завершения.

НИМ: Расскажите, пожалуйста, немного об игровой физике Kreed. Можно ли ожидать таких эффектов, как рикошеты или достоверное поведение предметов, попавших в воду? Чем вы собираетесь удивить любителей реалистичности в играх?

RCL: Реалистичности игрового процесса уделяется большое внимание, поэтому поведение большинства предметов подчиняется привычным физическим законам — тела падают под действием силы тяжести, изменяют направление движения и скорость при соударениях и т.п. Конечно, речь идет не о поголовно всех предметах (“честный” расчет положения

всех тел был бы чересчур медленным), а только о тех, на которых в основном концентрируется внимание игрока — всевозможные снаряды (включая пули и осколки), небольшие передвигаемые предметы обстановки, сами игроки, монстры и т.д. Вода полностью интерактивна и будет подчиняться реальным физическим законам.

НИМ: Какую из двух игр Kreed больше напоминает в плане игровой физики: Quake 3 или Unreal Tournament? Другими словами, физика в Kreed “быстрая” или “медленная”?

Анд: В плане физики Kreed больше похож на Quake 3. Физику движения и взаимодействия игрока с окружающим миром мы стараемся максимально совместить с физикой Quake 3, что позволит будущим игрокам чувствовать себя, как говорится, “в своей тарелке”. А что до динамики, так в Kreed’е ее предостаточно. Начиная с вращающихся вентиляторов и заканчивая игрой света и тени. Особое внимание уделяется повреждению врагов, когда при попадании, например, в плечо, тело врага соответствующим образом дергается, благодаря процедурно деформируемой скелетной анимации. В общем, если со скоростью реакции у вас все в порядке, то в мире Kreed’a вам будет совсем не скучно.

НИМ: Было бы преступлением обойти стороной вопрос об оружии. Итак, какие “пушки” вы дадите в руки жадным до острых ощущений игрокам? Насколько уделяется внимание балансу?

Алексей Власов: В Kreed’е будет присутствовать около 15 видов оружия. В своем арсенале вы также обнаружите солидный набор гранат. Каждая из них имеет свои физические свойства и визуальный ряд. Представьте себе гранату, которая, будучи брошена вперед, отскакивает от стен с учетом физических законов. Затем вы попадаете в нее из штурмовой винтовки, и она разрывается фонтаном осколков, осыпаящих противника, стоящего неподалеку. Также в игре присутствует солидный набор энергетического оружия. Кстати, один из самых мощных и красивых “стволов” Dolphin будет именно в этой группе.

НИМ: Помимо оружия, будут ли в игре какие-либо бонусы, “руны” и тому подобное?

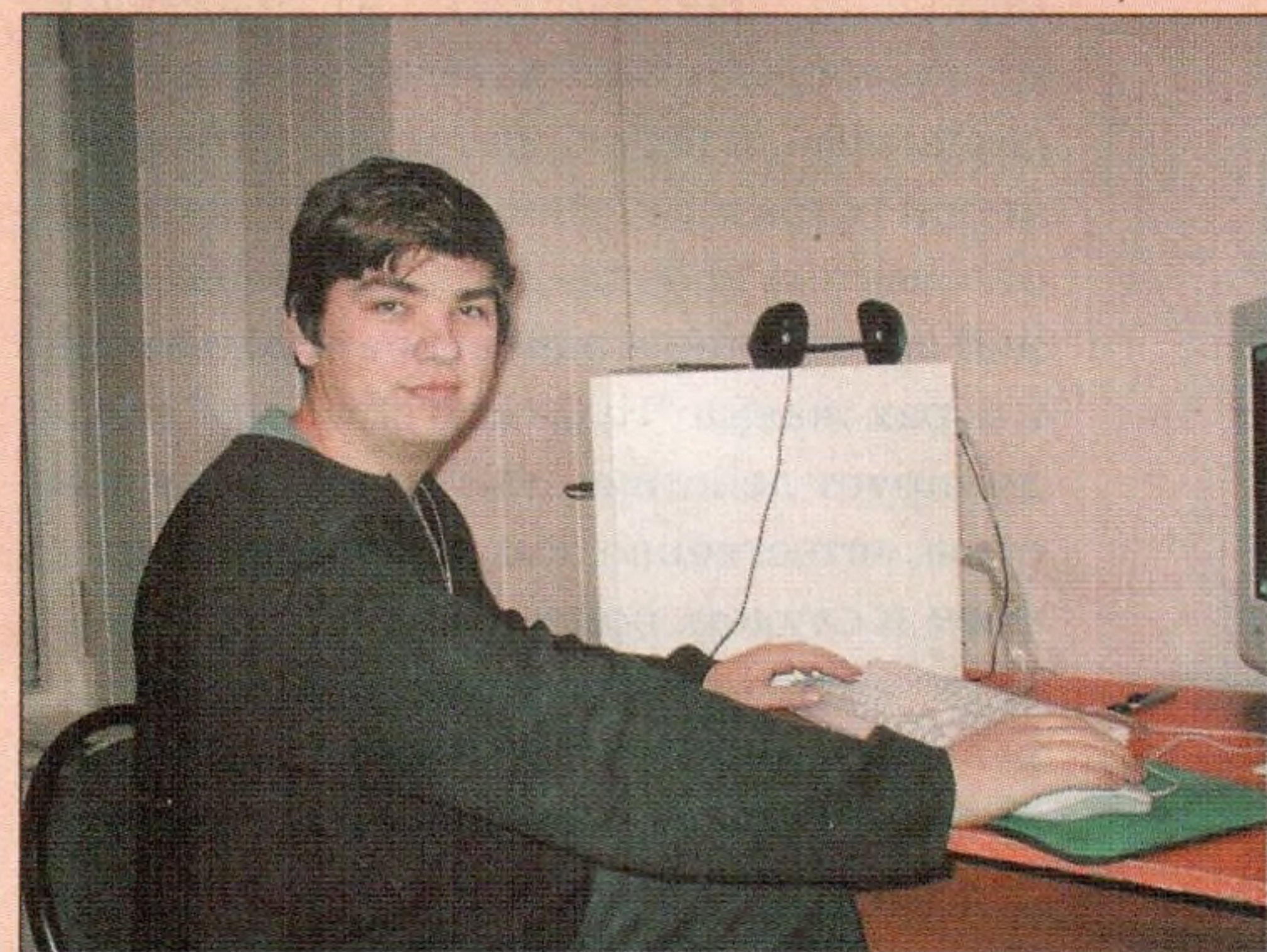
В. Н.: Да, это будут различные щиты, имплантанты, а еще будет реализовано достаточно много всевозможных приспособлений, как, например, прибор ночного видения или сканер движения.

НИМ: Можно ли будет при прохождении Kreed использовать элементы окружения, допустим, дистанционно отключать автоматические турели или

открывать шлюзы с каких-нибудь пультов?

RCL: Естественно, в игре есть взаимодействие игрока с элементами уровня, и выражается оно не только в открывании дверей и отключении турелей. На уровнях предусмотрены различные ловушки, наподобие комнаты с поднимающейся лавой на карте “The Frag Pipe” в Quake 2, всяческие “мины замедленного действия” и тому подобные “подлости”. В основном, они будут характерны для уровней в single-player режиме, но никто не помешает нам использовать их и при создании мультиплеерных карт.

НИМ: Кем являются наши противники в Kreed, за что они сражаются, как выглядят?



Алексей Власов

А. В.: Мир Kreed’a населен особыми тварями, мутантами, созданными в качестве боевой силы, то есть они по своей натуре являются великолепным образцом знаменитого выражения “homo homini lupus est”. Внешний вид противников варьируется от уровня к уровню. Все зависит от места действия. Допустим, злобный мутант, представляющий собой тварь с щупальцами на плечах, жесткой шерстью на загривке и мощными клешнями вместо рук. Можно будет даже разглядеть мелкие отростки на голове, гнилые зубы, десны, маленькие, жестокие глазки с рельефной кожей вокруг. Вот вам типичный представитель мира Kreed’a.

НИМ: Насколько в Kreed совершенный AI, способен ли будет наш противник на нетипичные решения? На основе чего определяется его реакция на действия игрока, есть ли у него “чувства” — “слух”, “зрение”?



Владимир Николаев



Дмитрий "RCL" Рекман

RCL: Смотря что считать "нетипичным" решением. Мы пытаемся сделать возможным командную игру компьютерных оппонентов. То есть, помимо их собственного, "тактического" AI, практически полностью описываемого внешними скриптами, в игре будет присутствовать некий "стратегический" над-AI, который отвечает за координирование перемещений противников наподобие того, как AI в играх жанра "real-time strategy" координирует действия unit'ов. Сами же монстры, естественно, владеют псевдо-зрением и слухом, помогающими им "засекать" активность игрока в непосредственной близости и "пробуждаться" для принятия соответствующих мер по снижению этой активности.



НИМ: Сколько в игре уровней, каков их средний размер? Что они собой представляют?

А. В.: В Kreed'е будет примерно 12-14 уровней, хотя это число может в итоге измениться, естественно – в лучшую сторону. Нужно отметить, что некоторые локации сложно назвать уровнем в обычном понимании этого слова. Астероиды? Да, это возможно. Привычные представления об игровом пространстве вообще сложно считать законом для Kreed'a. Стандартный уровень из коридоров и комнат – это лишь малая часть того, что в состоянии отобразить наш движок. Вот вам пример: огромное помещение ангара с двумя самолетами. Детализация – максимальная. Можно разглядеть практически все элементы техники. Четкие текстуры на поверхности крыльев, динамичное освещение с высокодетализированными тенями – все это создает атмосферу реальности происходящего. Наша задача – заставить поверить игрока в реалистичность происходящего, как бы фантастически это не выглядело со стороны.

НИМ: Возможно ли в Kreed использование какой-либо боевой или любой дру-

гой техники, перемещение и сражения с ее применением? На что эта техника похожа, если она существует?

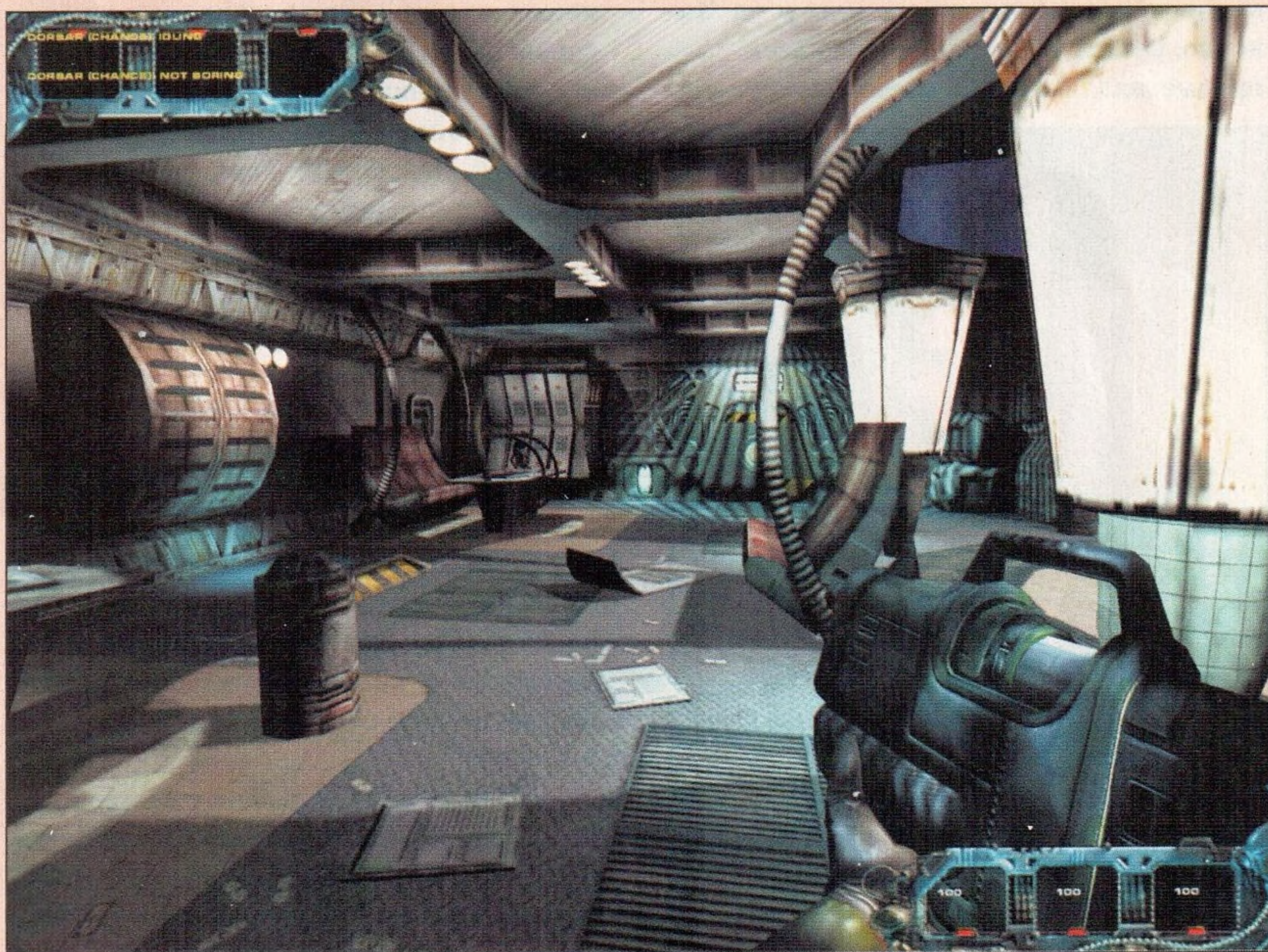
В. Н.: Из используемой техники в Kreed можно вспомнить различные легкие летательные аппараты, бронетехнику, разнообразные турели и ракетные пусковые установки.

НИМ: Каковы наиболее примечательные особенности движка, на котором строится Kreed? Если можно, один или два примера из игры, в которых эти особенности раскрываются.

And: "Строительство" Kreed'a ведется на базе X-Tend engine, являющегося нашей разработкой. Особенно хорошо он проявляет себя на видеокартах 6-го поколения (например, GeForce 3 – прим. НИМ), используя весь спектр их возможностей, начиная от наложения 4-х текстур за один проход и заканчивая моделими цветного освещения неровных поверхностей несколькими источниками света. Работа с динамическим изменением карт отражения среды дает ранее невозможную, реальную физику жидких сред. По большей части – это вода. А использование vertex и pixel shader'ов позволяет реализовать ранее не доступные спецэффекты и очень плавную анимацию персонажей.

НИМ: Насколько велики будут системные требования Kreed? Какая конфигурация рекомендуется для игры с уровнем детализации выше среднего?

And: На сегодняшний день системные требования могут показаться несколько завышенными, но к моменту выхода Kreed системы типа PIII-800 + GeForce3/Radeon8500 + 256/512RAM станут стандартными для подавляющего большинства игроков, поэтому проблем с производительностью не возникнет. X-Tend engine имеет поддержку видеокарт 5-го и младших поколений, но при этом качество графики сильно падает. Что, впрочем, вполне естественно.



НИМ: Планируется ли поместить на диск с игрой редактор уровней?

And: Скорее всего, средства для разработки новых уровней будут доступны через некоторое время после релиза. Из-за некоторых технологических особенностей и вследствие ограниченных сроков, мы вынуждены заключать между программистами и дизайнерами уровней множество условных соглашений, количество которых в будущем нам бы хотелось уменьшить и сделать процесс создания уровней для Kreed более быстрым и простым для понимания.

НИМ: На какой стадии сейчас находится ваш проект? Время выхода Kreed уже определено?

В. Н.: Сейчас проект находится, можно сказать, на начальном стадии разработки. Собственно, на уровне alpha-technology demo. Дата выхода релизной версии Крида планируется на осень 2002 года.

НИМ: Что вы можете назвать главной особенностью Kreed как игры, в отрыве от замечательного движка и разнообразных технических деталей?

В. Н.: На мой взгляд, этой особенностью станет сочетание реалистичности происходящего на экране и атмосфера игры, которой мы уделяем массу внимания.

Добавить к прочитанному вами можно только одно. Заочное противостояние DOOM 3 и Kreed не просматривалось заранее, но в Burut, похоже, к его обострению готовы. И если на фоне следующей части самого знаменитого шутера Kreed будет смотреться свежо и привлекательно, в очередной – в который уже! – раз слова рецензий сложатся в доказательство того, что русские умеют не только расписывать ложки и плести лапти. И это, клянусь своей треуголкой, будет здорово.

НИМ

Владимир Чаплыгин

Return to Castle Wolfenstein

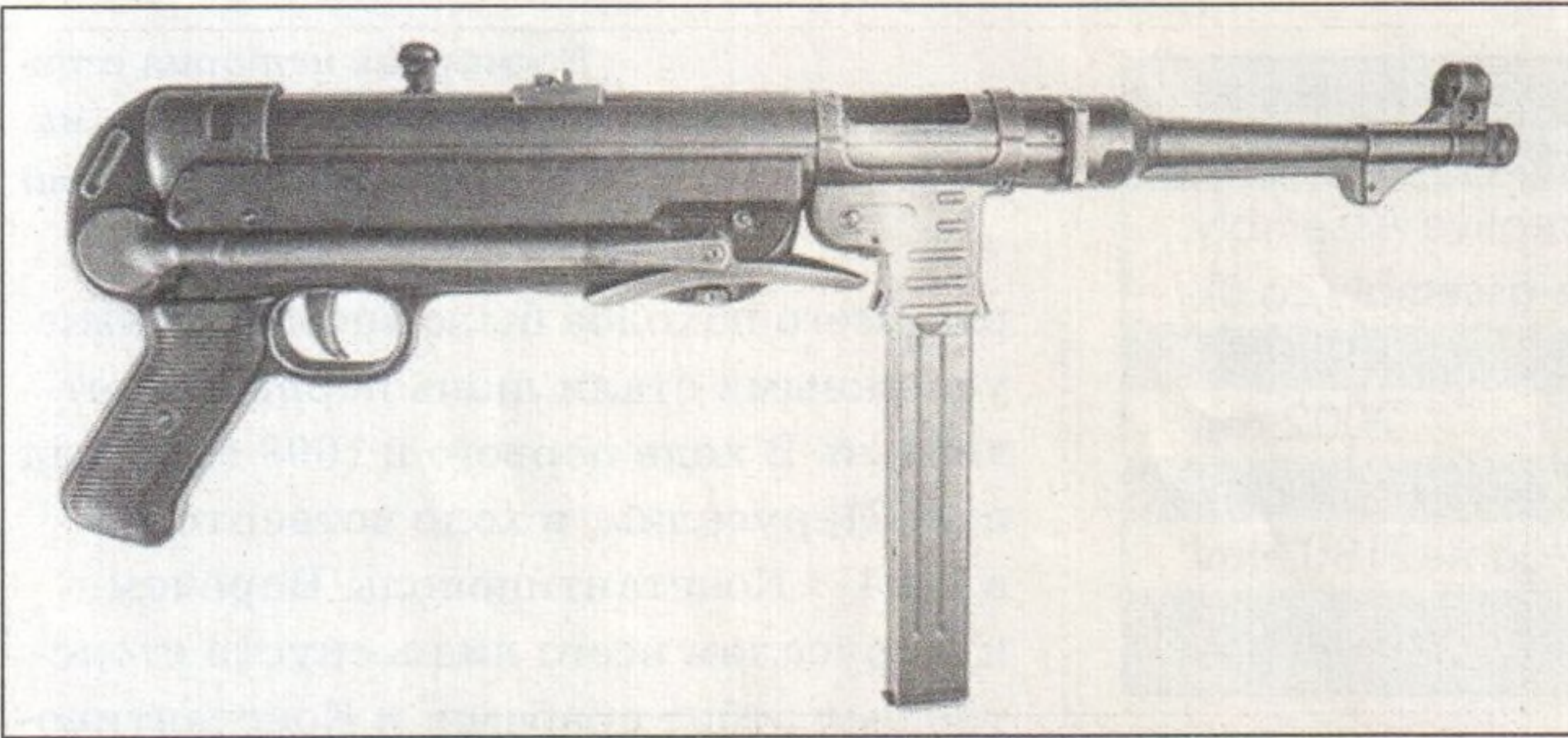
Название: МП-40 "Эрма"



Юрий Пашолок

Venom

ОЦ-14 "Гроза"



Характеристики пистолета-пулемета МП-40

Калибр	9x19-мм парабеллум
Емкость магазина	32 патрона
Масса оружия, кг	4,7
Длина оружия, мм	833, 630 (со сложенным прикладом)
Длина ствола, мм	251
Режим огня	непрерывный
Темп стрельбы, в/мин	500
Прицельная дальность, м	100

Заранее хочу предостеречь вас от ошибки — это не шмайссер. На самом деле МП-40 разработал конструктор Фольмер, и упоминание Шмайссера здесь невозможно даже теоретически. Вот МП-41 — это его рук дело.

Изначально данная модель предназначалась исключительно для вооружения многочисленных немецких парашютистов и экипажей бронетехники, однако детище Фольмера оказалось настолько гениальным и неприхотливым, что впоследствии его начали штамповать на всех заводах фашистской Германии.

МП-40 не имел рычажка переключения с автоматического на одиночный огонь, но, благодаря невысокой скорострельности, поднатеревшие эсэсовцы могли спокойно выпускать из него и по одному патрону. Таким образом достигалась столь необходимая в городском бою экономия боеприпасов.

У данного пистолета-пулемета рукоятка затвора расположена не как обычно справа (хотя в более ранних моделях она располагалась именно там), а слева. Считалось, что правая рука никогда не должна расставаться с пусковым крючком.



К недостаткам принято относить отсутствие предохранителя как отдельной детали. Его функцию выполняла простейшая по своей конструкции выемка на ствольной коробке, куда заводилась рукоятка взведения затвора, что нередко приводило к несчастным случаям. Казалось, Фольмер позаботился и о своем

временном быстром охлаждении ствола, для этого под ним был припасен прилив из термостойкого сплава. Впрочем, это никак не могло заменить наличие полноценного цевья, от перегрева ствола нацисты нередко обжигали свои левые руки.

С момента поступления МП-40 на вооружение войск Вермахта (в 1938 году ограниченная партия досталась лишь парашютистам, а с апреля 1940-го фирма "Эрма" наладила производство по всей стране) и до окончания Великой Отечественной Войны на многочисленных заводах Германии было изготовлено свыше одного миллиона экземпляров.

МП-40 — один из почетных должностителей в компьютерных играх жанра "shooter". Впервые он появился в легендарном "Вольфе" от ID Software и с тех пор неизменно используется игроделами в любом проекте, посвященном периоду WW II. Последний раз самое знаменитое оружие нацистов можно было встретить в Deadly Dozen и опять в "Вольфе", только на сей раз уже новом, от разработчиков из Gray Matter Interactive.



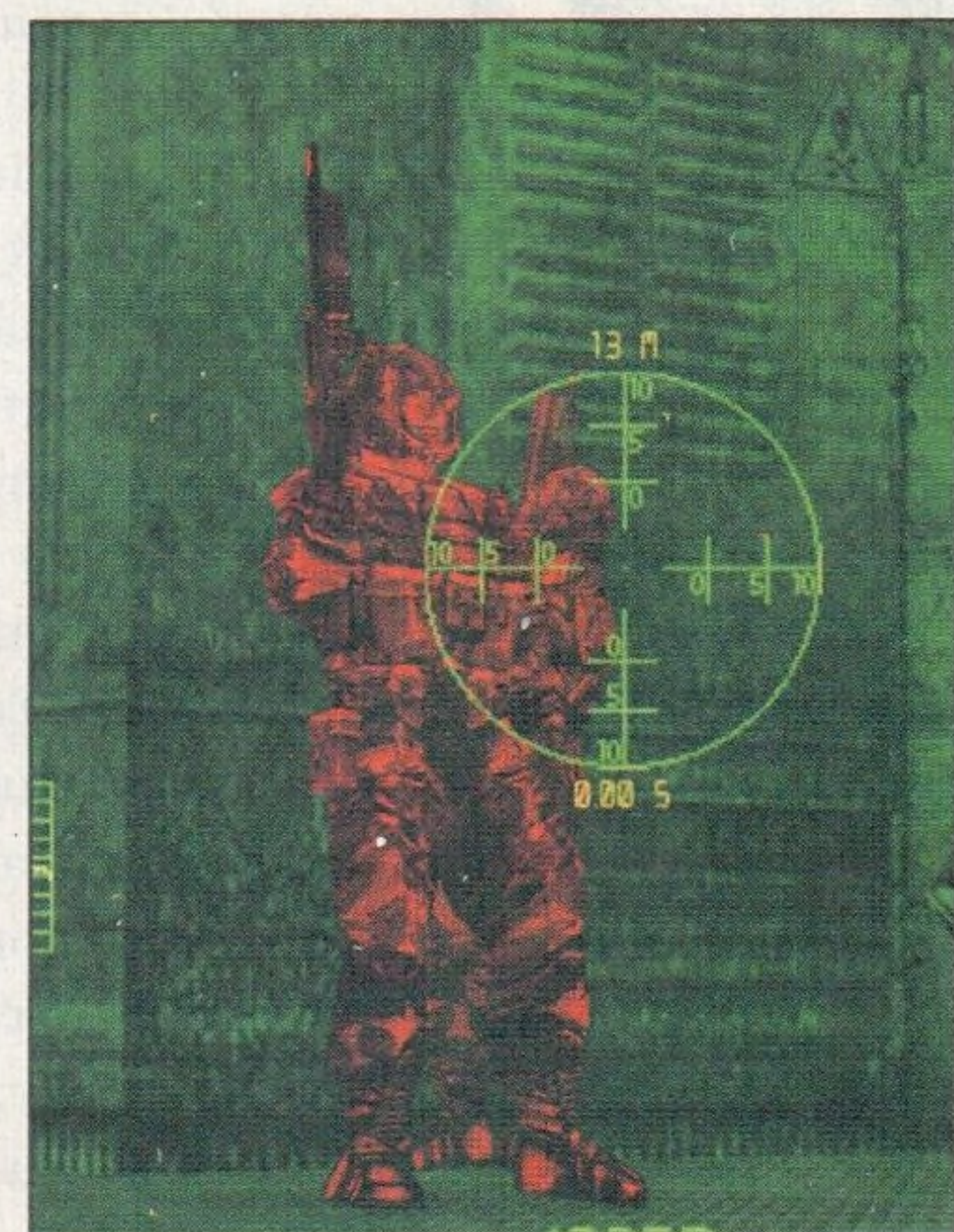
Характеристики 9/40-мм ОЦ-14-4А ("Гроза-4")

Боеприпасы	9-мм СП-5 и СП-6, 40-мм выстрел ВОГ-25
Принцип работы	автоматика на основе отвода пороховых газов
Питание	коробчатый магазин емкостью 20 патронов
Масса комплекса, кг	3,8
Длина оружия, мм	550
Длина ствола, мм	240
Режим огня	одиночный/непрерывный (из автомата)
Темп стрельбы, в/мин	700
Прицельная дальность, м	200

"Классическая" компоновка автоматов (или штурмовых винтовок, как их называют на Западе) постепенно уходит в прошлое. Причиной тому являются чрезмерно большие габариты, которые делают оружие неудобным при переноске и использовании. На смену стандартной постепенно приходит так называемая схема "булл-пап", при которой магазин находится позади рукоятки с курком. Во-первых, подобная схема позволяет серьезно сократить размеры автомата при равной с "классической" длине ствола, во-вторых, уменьшается "подскок" при отдаче. В нашей стране схема "булл-пап" была впервые применена в снайперской винтовке СВУ (глубокая модификация знаменитой СВД). Появление автомата с подобным конструкторским решением было лишь вопросом времени.

К девяностым годам у российского спецназа появилась необходимость в оружии ближнего боя, интегрированном с подствольным гранатометом. В результате, к концу 1992 года был разработан комплекс ОЦ-14 "Гроза". Возможности ОЦ-14 намного превосходили требования военных: помимо 9-мм патронов СП-5 и СП-6, автомат может быть переделан также и под стандартные 7,62-мм патроны. Ко всему прочему, автомат оборудован также встроенным гранатометом ГП-25. Длина ствола ОЦ-14 составляет 240 мм (при общей длине в стандартном варианте 550 мм), при этом прицельная дальность стрельбы составляет 550 метров. Существует более десятка вариантов данного автомата. Массового распространения ОЦ-14 пока что не получил, однако некоторые подразделения, в частности СБП (Служба Безопасности Президента), им уже вооружены. Есть информация, что во время военных действий в Чечне некоторое количество ОЦ-14 применялось боевиками.

Игровая биография ОЦ-14 также коротка, как и его карьера в реальной жизни. Вспоминается разве что недавно вышедший Venom (Codename: Outbreak), где ОЦ-14 были вооружены инфицированные российские солдаты. Несмотря на столь короткий "послужной список", надеемся, что, благодаря своим во многом выдающимся характеристикам, данный автомат может оказаться популярным в продуктах типа Counter-Strike и, вполне возможно, будет также любим, как Р90 и МР-5.



Н

Колесо истории

Издатель	Activision http://www.activision.com
Разработчик	Creative Assembly http://www.creative-assembly.co.uk
Жанр	RTS+TBS
Дата выхода	2002 год
Сайт игры	http://www.auran.com/excalibur/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2180.html
Смотри на диске	скриншоты

Бытует мнение, что компьютерные игры, помимо элементов развлекательных (кровавых фонтанов, ужасающих монстров, умопомрачительных спецэффектов – нужное подчеркнуть), должны содержать в себе еще и элементы образовательные. Просвещать. Сеять, так сказать, разумное, доброе и вечное, исподволь влияя на неокрепшую психику основной потребительской аудитории, подростков от шести до шестидесяти. Такая точка зрения, несомненно, имеет право на жизнь, особенно если учесть, что в наше время компьютер с раннего детства заменяет многим книги без картинок, умные фильмы и родительские нравоучения. Но подходить к решению этого вопроса можно по-разному.

Можно выпускать интерактивные энциклопедии, маскируя их под квесты, скучные, как обязательная программа средней школы. Можно присоединить к сборнику задач по программированию трехмерный движок и продавать полученный продукт школам, вот только непрограммиста перспектива написать AI для подопечных вгонит в лучший случай в ступор. Можно снабдить претендующую на историческую достоверность игру огромной базой

данных, в которую никто не заглянет: и так понятно, что правда за тем, у кого больше рыцарей. А еще можно сделать Shogun: Total War. Стратегию, после знакомства с которой, хочется сходить в библиотеку и узнать побольше о средневековой Японии.

Medieval: Total War, новый проект Creative Assembly, продолжает и развивает традиции великолепного "Сегуна". Место действия – куда более привычная и понятная нам средневековая Европа. Расширен охватываемый исторический период, количество фракций доведено до дюжины, причем разнообразие ожидается куда большее, нежели между

японскими кланами; флорины заменят коку, усовершенствован движок... Но в целом нас ждет та же гремучая смесь из походовой стратегии и реалтаймовых тактических сражений с тщательной проработкой исторических деталей.

Серьезный исторический фундамент

События Medieval разворачиваются на протяжении примерно четырех столетий, с XI по XV век. Полыхали костры святой инквизиции, эпидемии выкашивали под корень целые города, бушевали войны. Конечно, проделывание дырок в ближнем своем было не единственным занятием людей того времени. Совершались географические открытия, развивалась наука, создавались произведения искусства, шла торговля. Все это в той или иной мере реализовано в игре – и все же в основном придется воевать. Строгого соответствия реальным событиям нет, но историческая канва присутствует.

На IX-XI века приходится пик активности норманнов ("северных людей", нам более известных как викинги, или варяги). Активность они проявляли своеобразную: высадились, разграбили, сожгли, уплыли, и так в периоде. Этакий растянувшийся на столетия "день десантника", отраженный даже в молитве фразой "A furore Normannorum libera nos, Domine". Постепенно от набегов норманны перешли к завоеваниям, подчинили Англию и осели на севере Франции в местности, позже названной Нормандией. Только в середине XI века Англия освободилась от незваных гостей, но лишь затем, чтобы в 1066 году быть захваченной уже нормандцами под предводительством герцога Вильгельма II Завоевателя.

С 1096 по 1270 год длилась эпоха крестовых походов, отраженная в первом варианте названия иг-

Всемирная история есть история побед людей над людьми.
Стефан Жеромский

ры. Всего походов было восемь, однако успешными стали лишь первый и четвертый. В ходе первого в 1099 году был взят Иерусалим, в ходе четвертого в 1204 – Константинополь. Впрочем, и Иерусалим всего лишь спустя столетие был отбит арабами, и Константинополь снова занят православными императорами, а в 1291 году крестоносцы были выбиты из Акры, последнего оплота христианства в этих землях. Так что декларированных целей – освобождения гроба Господня и Святой земли (Палестины) – достичь не удалось, да и война с "неверными" была не совсем чистой – вспомнить хоть то, как Венеция в обмен на перевоз через море "науськала" воинов Христовых на конкурирующую с ней Византию.

В XIII веке на разрозненную Европу обрушились монголы, с истинно восточной целеустремленностью воплощающие в жизнь завет Чингисхана продолжать завоевания "до последнего моря". Нам этот период известен даже слишком хорошо, однако нашествие Батыя, внука Чингисхана, на Русь отражения в игре не найдет. Будет лишь небольшой период, когда измотанное монгольское войско дошло до европейских государств, опустошило Польшу, проникло в Моравию, перешло Карпаты и, разбив армию короля Белы IV Венгерского, достигло-таки берегов Адриатического моря. На этом завоеватели выдохлись, и в 1242 году Батый увел остатки армии в приволжские степи.

С 1337 по 1453 год шла Столетняя война, самый, пожалуй, затяжной военный конфликт между двумя странами, вспыхнувший из-за притязаний Эдуарда III на французский престол. По ходу ее успела смениться как так-

Все те же знакомые фишки на стратегической карте, вот только земли в Европе хватит на десяток Японий





После долгой осады наши доблестные войска берут штурмом вражеский замок, врываясь в проломы

тика, так и сам принцип формирования войска — от неорганизованных рыцарских отрядов до регулярной армии с акцентом на пехоту. Боевые действия шли с переменным успехом, англичане сперва имели заметное преимущество, одержали ряд громких побед, но все же в итоге были выбиты с континента. Также в 1453 году турками был взят Константинополь (он же Царьград, он же Византий, он же с этого момента и по сей день — Стамбул), эта победа ознаменовала расцвет Османской империи. На этом и заканчивается действие Medieval: Total War. Внушительный масштаб, не правда ли?

Исторические битвы

Shogun: Total War запомнилась великолепной тактической частью, ничуть не напоминающей тупые RTS-мясорубки, по всем статьям превзошедшей даже признанного до той поры лидера в этой области, Dark Omen. Здесь конкурентов у игры не видно до сих пор. Учитываются факторы морали, рельефа и погодных условий, на каждую силу находится противоядие; умело руководя войском, можно разбить противника, превосходящего тебя многократно, как это не раз случалось в жизни. Прелесть еще и в том, что на поле боя зачастую сами собой возникают моменты, словно копирующие исторические реалии, заставляющие вспоминать изученные ранее ходы и применять их — или изобретать свои. Собственно, наличие в Shogun тщательно смоделированных сражений из истории Японии не дает усомниться в том, что данная опция переключает в Medieval: Total War. Приятно будет, скажем, в битве при Гастингсе не купиться на ложное отступление Вильгельма и сорвать захват Англии нормандцами. Или в битве при Пуатье придать стройность атакующим порядкам французов и смять уступающие в численности силы “Черного Принца”. Хотя зачем обязательно переписывать историю? Лучники и копейщики англичан, разбившие рыцарскую конницу при Креси, вполне достойны того, чтобы ими командовать. Большое внимание в игре будет уделе-

но осаде замков, ведь средневековые были порой расцвета крепостных архитекторов (не тех, кого пороли вожжами на конюшнях разные Салтычихи, а строителей крепостей). Особенно радует возможность сравнивать замки с землей с помощью разнообразных осадных орудий, врываться в проломы и, напротив, получать по носу вылазками защитников. Грамотная реализация осад, приятно.

Роль личности в истории

Еще интересный момент — усиление в игре элементов RPG. Появится множество интересных персонажей, от мирных, но влияющих своими действиями на ситуацию в стране и мире философов, художников, артистов, путешественников и инквизиторов, до известных каждому школьнику великих воинов, деяния которых будут самым непосредственным образом менять ход истории. Вспомним некоторых из них, раз уж разработчики обещают их реализовать. Король Англии Ричард I (1157–1199), более известный как Ричард Львиное Сердце, отважный воин и не лучший правитель, большую часть жизни провел за пределами страны, активно участвовал в третьем крестовом походе, умер от гангрены после ранения. Его компаньон, Фридрих I Барбаросса (1125–1190), воин столь же доблестный, сколь неудачливый, хотя и успел побыть императором Священной Римской империи, утонул во время переправы через горную реку. Ненадолго пережил Фридриха главный противник крестоносцев, египетский султан Саладин или, точ-

нее, Салах-ад-дин (1138–1193), возглавлявший борьбу мусульман с христианами и отбивший у них в 1187 году Иерусалим.

От королей перейдем к личностям попроще, но отнюдь не менее знаменитым, а то и более — фильмы сейчас принято смотреть чаще, чем читать книги. Вот Уильям Уоллес (1270–1305), борец за освобождение Шотландии, этакий чисто английский Спартак (правда, в отличие от беглого раба, повыше происхождением). Смерть его была печальной — Уоллеса повесили, затем вынули внутренности, отрубили голову и четвертовали. А вот Жанна д'Арк, “Орлеанская дева” (1412–1431), в ходе Столетней войны возглавившая борьбу против английских захватчиков, была сожжена на костре по обвинению в колдовстве. Особняком стоит полумифический Робин Гуд, на протяжении двухсот лет боровшийся с норманнами-завоевателями и с тиранией принца Джона, оставленного Ричардом I “за старшего”.

На правах анонса

Конечно, данное необычное превью вряд ли станет последним материалом об игре. До релиза еще далеко, и мы наверняка вернемся к этому интереснейшему проекту по мере поступления информации. В следующих выпусках вас ждут упо-

о 10000

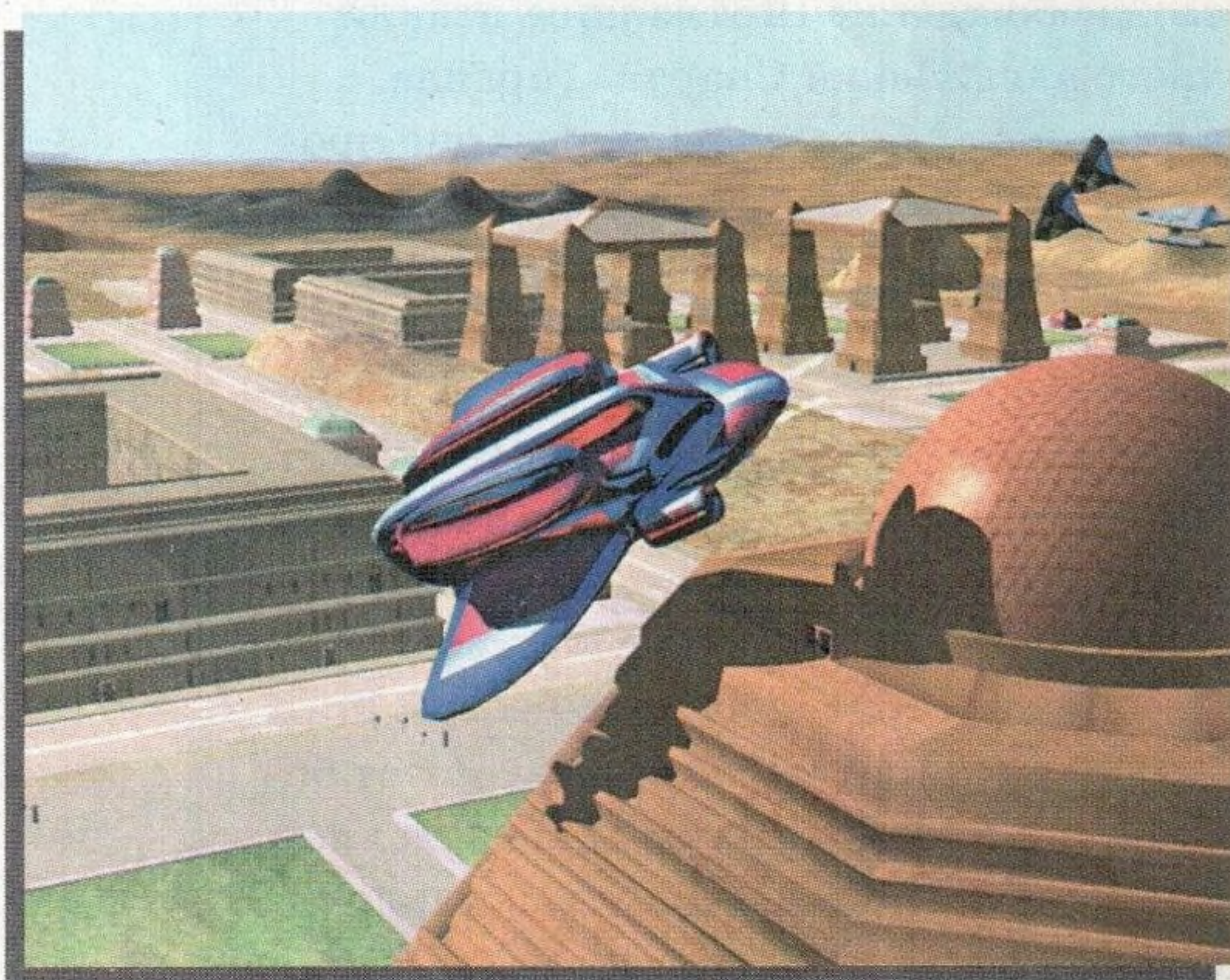
юнитов на поле боя и огромном разнообразии ландшафтов, от пустынь до болот, о трех архитектурных стилях: западноевропейском, византийском и восточном, о доброй сотне типов войск, включая тевтонских рыцарей и бедуинов на верблюдах с чашкой “Нескафе” наперевес. О дипломатических браках, позволяющих враз расширить свои владения вдвое, об охоте на ведьм, торговле и искусстве, и о том, что будет, если раньше остальных открыть Новый Свет. Оставайтесь с нами.

Н
ИМ



Arcturus

Жанр	Action / Strategy
Издатель	Не объявлен
Разработчик	BlueInca Studios
Дата выхода	IV квартал 2002 года



Во время победоносного шествия 3D по планете и превосходства теории смешения жанров казалось, что будущее стратегий за играми типа Battlezone. Акселераторы развиваются, жанры все так же смешиваются в немыслимые коктейли, однако Action и Strategy что-то не спешат слиться в экстазе. Впрочем, попытки скрестить коня и трепетную лань продолжают — вспомнить хоть недавние Operation Flashpoint или “Железную стратегию”. К таким гибридам относится и Arcturus, первый проект базирующейся в Кембридже молодой команды BlueInca Studios. Как обычно, движущей силой игры является конфликт, на сей раз между Lumerans и Xizons, двумя видами разумных, населяющих планету в системе Арктура. Игроку предлагается как гло-

бальный выбор между расами, так и локальный, между постом главнокомандующего и местом пилота любого транспортного средства, причем уничтожение верной лошадки вовсе не означает геймвера для седока. Находим на карте свободную железяку — и вперед, за орденами. У Верховного заботы другие, привычные: разведка территории, сбор и переработка “металла” и “энергии”, развитие технологий, создание новых юнитов и модернизация старых. Однако и особям, мнящим себя стратегами, придется сжимать штурвал мозолистыми клешнями — их заманивают ресурсом под названием “fighting experience”, приобретаемым в боях. Понятно, что, самостоятельно шинкуя противника лучами лазеров, этого опыта удастся набрать куда больше. Игра пока не блистает оригинальностью, посмотрим, как будет реализована идея. Времени у разработчиков много.

1914 – The Great War

Жанр	TBS
Издатель	Fishtank Interactive
Разработчик	TriNode Entertainment
Дата выхода	II квартал 2002 года



Немцы являются одними из самых популярных кандидатов на должность “врага номер один” в компьютерных играх, уступая первенство лишь инопланетянам и мутантам. Однако при этом взоры разработчиков в основном обращаются к теме второй мировой войны. А вот в TriNode Entertainment не ищут легких путей и делают трехмерную походовую стратегию, посвященную, как самые проницательные читатели уже догадались, первой мировой. В ней нам предстоит играть роль скромного офицера, которого приказы командования бросают в самые горячие точки. Национальность и звание безымянного героя не разглашаются, предположительно, придется вживаться в роль истинного арийца: танки союзников на скриншоте накатываются явно на

“наши” позиции. Информации пока немного, даже название компании-разработчика не афишируется. Скромничают, наверное. Оно и понятно: ведь, кроме невнятной RIM – Battle Planets, за душой у ребят из TriNode Entertainment ничего нет. Редкие фанаты на чистом немецком переругиваются в форумах, заявляя, что танков в 1914 еще не было и, вообще, скриншоты какие-то подозрительные. Скрины, правда, отдают “фэйком”, но про танки они это зря, данные изделия дебютировали на полях Европы в сентябре 1916, а игра собирается охватить весь период боевых действий на Западном фронте. Да и издатель в очередном пресс-релизе намекнул, что уже закончена работа над юнитами и готовы первые миссии, которые, как обещают, даже базируются на реальных исторических батаях. Так что в итоге все же может проклюнуться нечто интересное.

Primitive Wars

Жанр	RTS
Издатель	Arxel Tribe
Разработчик	Wizard Soft
Дата выхода	I квартал 2002 года



Нужно быть очень веселым человеком либо, напротив, абсолютно не иметь чувства юмора, чтобы дать производимой тобой RTS название Primitive Wars. Самокритично. Не хуже, чем новая сказка дедашки Лукаса Episode II – Attack of the Clones, то-то повеселятся обозреватели, когда с конвейера пойдут штампованные “игры по мотивам”. Но вернемся к нашим примитивам — собственно, игра уже выпущена в Азии, и Arxel Tribe занимается просто выводом на непросвещенный европейский рынок этого хита с поросших гаоляном корейских просторов. Общеизвестно, что в Корее очень любят Starcraft. Любят настолько, что всякий местный производитель RTS считает своим долгом в первую очередь извратиться в меру своей испорченности над детищем Blizzard, слепив total conversion, а во вто-

рую — сделать “Starcraft своей мечтой”. Здесь имеет место второй случай. Якобы доисторический антураж, помноженный на фэнтези, плоские фигурки, мельтешащие на фоне тридцатидвухбитных ландшафтов, посолиить, добавить магии и обещаний невообразимого искусственного интеллекта, употребить охлажденным. О сюжете принципиально не скажу ни слова, уж очень он бредовый. Достаточно перечисления действующих сторон: это Люди, Эльфы, Тираннозавры и Демоны — чтобы понять уровень сценарных потуг. Естественно, какой Starcraft без мультиплеера? Этому компоненту игры уделяется особое внимание: кланы, соревнования, разные режимы, новые карты по пятницам и все такое прочее. Разработчики клянутся, что их игра имеет огромный успех в Корее. Охотно верим. А еще там собак едят. И что?

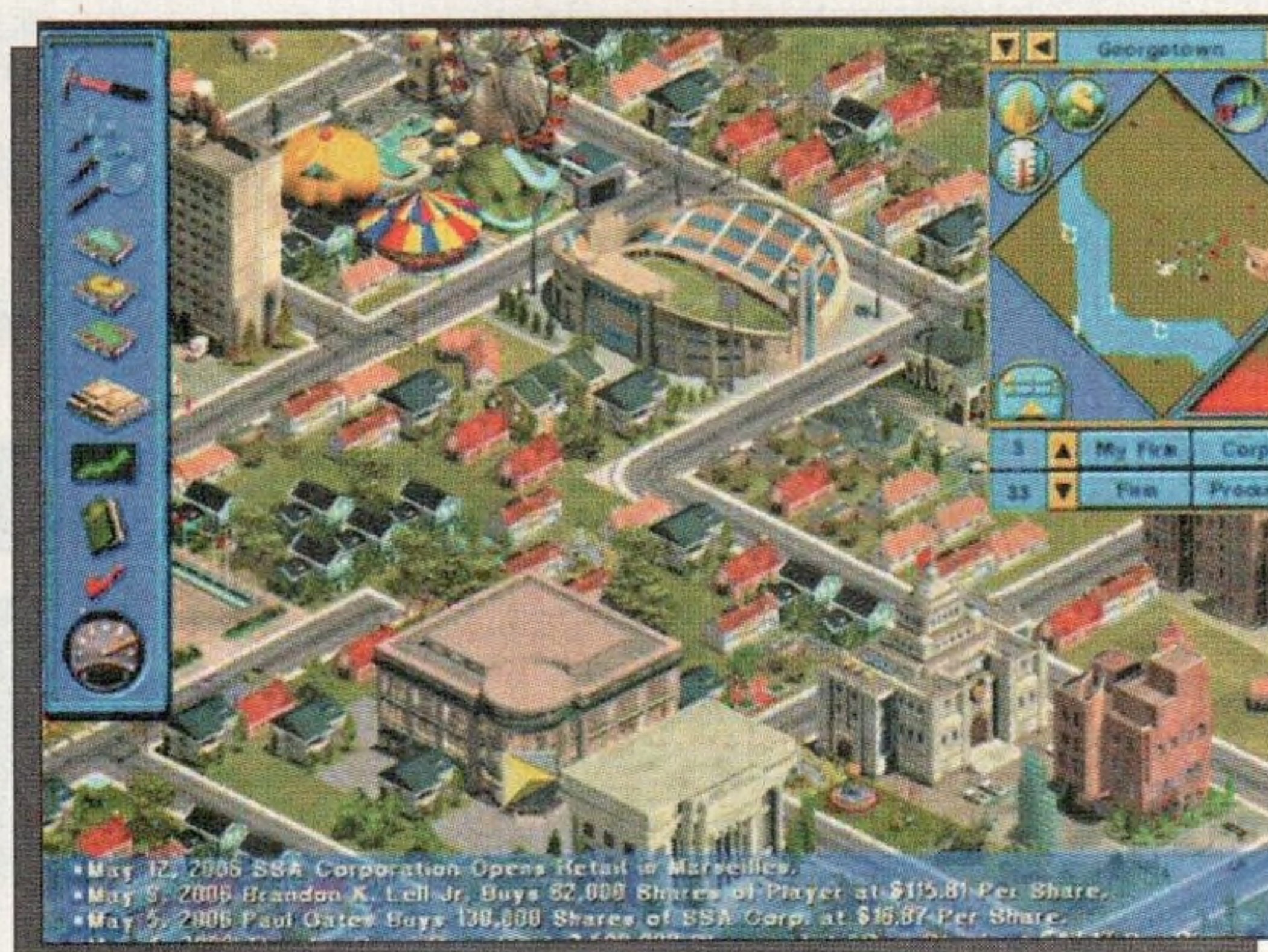
АРСЕНАЛ

Основанная в 1993 году Тревором Чаном компания Enlight Software известна как производитель "интеллектуальных" стратегий. И если попытка серии Seven Kingdoms добавить мозгов жанру RTS была не очень удачной, хотя игра собрала немало призов, то другие проекты снискали заслуженное уважение. После освоения Virtual U, симулятора университета, вы могли претендовать на пост декана своего вуза, а про первый Capitalism достаточно сказать, что вскоре после выхода игра стала использоваться в Гарварде и Стэнфорде для обучения студентов. И вот на подходе продолжение, однако отличия от оригинала весьма значительны. Игроку предстоит влезть в шкуру управляющего компанией и за определенный, чаще всего жестко ограниченный, срок добиться процветания вверенного ему предприятия. Производство и сбыт, научные разработки и добыча ресурсов, игра на бирже и борьба с конкурентами —

весь спектр забот современного капиталиста ляжет вам на плечи. Обучающая кампания поможет освоиться с базовыми моментами, но даже она обещает быть непростой, а уж от основных сценариев полагать не ждите. Скажем, всего за три декады создать филиалы в других городах и достичь трехсотмиллионного оборота — каково, учитывая то, что агрессивные и умные противники будут всячески мешать вам разбогатеть. Еще одно новшество — появится многопользовательский режим, ведь как бы ни были умны кремниевые мозги, люди наверняка будут куда более опасными оппонентами. Графика и звук не обещают сразить наповал, но в таких играх они не столь важны, верно?

Capitalism II

Жанр	Strategy
Издатель	Ubi Soft Entertainment
Разработчик	Enlight Software
Дата выхода	IV квартал 2002 года



Первая Age of Wonders была игрой ожидаемой и в некотором роде разочаровавшей. Возвращения Master of Magic, идейным последователем которого во многом и являлась AoW, не случилось, но это вовсе не повод для злобной критики, игра в целом получилась качественная. Хорошая походная стратегия в наши времена вообще редкость. Странно, что в уже умершей на данный момент GodGames (от компании осталось только имя, которым пользуется Take Two для издания уже засвеченных под этой маркой продуктов) вообще задавались вопросом о целесообразности сиквела и даже выносили его на всеобщее голосование. Как бы то ни было, поклонники проголосовали правильно, и созданию продолжения был дан зеленый свет. Во второй части, события которой происходят сразу после завершения первой, нашим альтер эго будет маг Мерлин, человек, что не сулит ничего хорошего, если вы помните концовку AoW. Ему нужно победить шес-

терых могущественных волшебников (по одному на каждую стихию) и, объединив их магические сферы, занять тот самый Wizard's Throne. Добавится две новые расы, Draconians и Tigrans, улучшен графический движок (ландшафт теперь трехмерен), введена интересная система границ, напоминающая Civilization III, — охватываемая ими площадь напрямую зависит от количества городов, а глобальные заклинания действуют только в зоне нашего влияния. Плюс множество усовершенствований в ролевой и строительной частях, смещение акцента на главного героя-мага, новые заклинания и генератор случайных карт для самых ненасытных, позволяющий играть вечно.

Age of Wonders

Жанр	TBS
Издатель	GodGames
Разработчик	Triumph Studios
Дата выхода	I квартал 2002 года



Мы уже писали о Natural Resistance в номере 8'2001, правда, тогда она еще носила имя Unborn. Изменилось название, сдвинулись сроки выхода, появилась кое-какая информация, и Навигатор возвращается к проекту. Прежде всего, нужно снять некоторые непонятки относительно жанра. На западных сайтах игру частенько именуют 3D RTS, что в корне неверно, если руководствоваться устоявшимися у нас определениями жанровых критериев. Тактика, и только тактика — менеджмент ресурсов заключается лишь в редком наборе пополнений да грамотном распределении имеющихся бойцов, в том числе рассаживания их по всевозможным боевым машинам (тут и джипы, и танки с бронетранспортерами, и вертолеты с самолетами), причем разработчики обещают, что всем этим можно полноценно управлять. Боевые единицы будут по характеристикам максимально приближены к реальным про-

тотипам, в общем, похоже на то, что намечается нечто вроде Operation Flashpoint без примеси экшена. О серьезности проекта говорит и продвинутая система разрушений, включающая в себя в том числе терраморфинг, и смена времени суток и погодных условий в реальном времени с непосредственным влиянием этих условий на ведение боевых действий. Игра на скриншотах выглядит просто потрясающе, модели техники высоко детализированы, ландшафты великолепны — лучше, чем на фотографиях, а виды с закатным солнцем можно хоть сейчас вставлять в рамочку и любоваться. Все идет к тому, что весной 2002 года мы получим полноценный хит, игру, привлекательную как внешне, так и внутренне. Ждем.

Natural Resistance

Жанр	3D Tactics
Издатель	JoWood Productions
Разработчик	Silver Style Entertainment
Дата выхода	II квартал 2002 года



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Другой отличный миф?


Maua aka Jennifer


Нам, туркам, все равно:
отступить — бежать,
наступить — бежать...

Народная поговорка

Издатель	Take Two Interactive, "1C"
	http://www.take2games.com/ , http://www.games.1c.ru
Разработчик	Mumbo-Jumbo
	http://www.mumbojumbogames.com/
Жанр	Тактическая RTS
Требуется	Pentium II 350, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://myth3.godgames.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске 	видео, обои, скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес 

Графика 

Звук и музыка 

Оригинальность 

Ценность для жанра 

Рейтинг 6.0

Время освоения: от получаса
 Сложность: высокая
 Знание английского: необходима



вида, т.к. карта и местность “пляшут” вразнобой. Ко всему прочему, нельзя вращать камеру во время паузы.

АИ оставляет желать лучшего, монстры все так же глупы, хотя иногда и проявляют внезапные (скорее всего, скриптовые) проблески ума. В порядке вещей расстреливать небольшие группки врагов, в то время как рядом может находиться толпа чудипц, и ни одно и уха не почешет.

Подчиненные игроку юности, судя по всему, были слеплены из того же теста и начинены мозгами из той же бочки. К примеру, лучники, вместо того чтобы в свое удовольствие пострелять по верх спин мчащихся на врага соратников, дожидаются, пока эти самые соратники либо в битве полягут, либо в сторону сместятся, и уж только тогда выпускают стрелы... По своим не лупят — и на том спасибо.

Впрочем, эти благодарности не относятся к гномам: эти по-прежнему могут, залихватски размахнувшись и молодецки гикнув, послать гранату в свой же войска. Но на то они и гномы, верно?



Наряду с широкомасштабными сражениями, где придется проявить себя равно как в качестве полководца, так и мышпеездки-тракториста, присутствуют миссии, ориентированные на героев. Вот уж где вспоминаются всякие Дьяблы! А что, брать с собой солдат, которые прокачались как следует, нам из миссии в миссию не дают, ограничивая лишь теми, кто положен, так что, когда выделяют четырех ключевых героев, — это ли не повод оторваться?!

Но одно хорошее слово есть. И слово это — «музыка». Да, она хороша, как никогда, особенно в начале, а вот озвучка так себе, подкачала.

В общем, все как-то сделано тят-ляп. Вроде бы интересно, и в то же время все по-старому. А другие то на месте не стоят.

Мифические личности

Развязка блестящего Myth II:

Soulblighter была настолько гармонична, что ожидать продолжения было как-то неуместно. Разработчики выкрутились, создав приквел игры.

Итак, за тысячу лет до Великой войны, когда Падшие лорды таковыми еще не стали, жил да был себе некий Коннахт по прозвищу Зверь (или Волк, что для нашей истории не суть важно). Изредка встречал в стычки с местным олицетворенным злом (а зло было каким-то мелким и ничтожным, гоблины там, скелеты...). А надо сказать, что в те времена в мире царила почти идиллия. Ни тебе войн. Ни тебе раздоров между расами. Только и развлечений было, что шинковать андедов! Но тут Зло оборзело.

Сюжет игры крайне замысловат и напоминает мексиканскую мыльную оперу. Тут и восставшие из мертвых злобные волшебники, и поиски бесценных артефактов, и уникальные монстры, созданные для одного-единственного поединка. По ходу дела о глобальных событиях типа схваток Добра и Зла вам может рассказать какой-нибудь запыхавшийся разведчик. Вслед за этим непременно случится что-нибудь, приводящее к сражению местных масштабов, но уже при вашем непосредственном участии.

Мифтерия жизни

Приятным сюрпризом для старых почитателей "Мифов" окажется практически полная схожесть с остальными частями. Но "Миф 3" предназначен не только для бывалых. Что же обнаружат в нем нович-



ки? Для начала - достаточно сложный интерфейс, именно он является главным врагом игрока в течение первого часа игры. Конечно, он упростился в сравнении с тем, что присутствовал в первой части игры (тогда было задействовано около тридцати клавиш), но все же на фоне интуитивно понятных интерфейсов RTS последних лет он выглядит, мягко говоря, неудобно.

Для получения удовольствия от графики рекомендуем установить видеокарточки последнего поколения, в противном случае вам будут продемонстрированы темные, невзрачные текстуры, раскрашенные преимущественно в серо-буро-коричневые цвета. Как и прежде в наличии фирменные “примочки” “Мифа”: практически идеально сделанные погодные условия вроде снега или дождя.

Фигурки воинов достаточно тщательно слеплены, и, хотя они все на одно лицо, при некотором отдалении смотрятся очень приятно, особенно в обрамлении столбиков маны и жизни, которые стали много лучше прежнего (“неоновые” рамки первого “Мифа” трудно вспоминать без содрогания).

Иначе это миф

Но главное в “Мифе” - это, естественно, бой, сражение, битва, драка... Называйте, как хотите, игра-то тактическая. Но и по этому параметру похвалить “Миф” не удастся. Как и раньше, разработчики сделали упор на всякие ландшафтные красоты, которые, по большому счету, совершенно не влияют на тактику боя. Обзор происходящего регулируется так, что практически нельзя добиться требуемого



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Червоточина



Константин Подстрешный

Загадка: что такое розовое и крутое?
 Ответ: червяк с автоматом Калашникова
Реклама Worms World Party

Издатель	Ubi Soft / Акелла http://www.ubisoft.com / http://www.akella.com
Разработчик	Team 17 http://www.team17.com
Жанр	Logic arcade
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM, 3D акс.
Рекомендуется	Pentium 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2139.html
Смотри на диске 	скриншоты

Игровой интерес 

Графика 

Звук и музыка 

Управление 

Ценность для жанра 

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 10 до 30 минут
 Сложность: высокая
 Знание английского: не требуется

Worms был неким подобием интеллектуального квейка. Нельзя сказать, что простенькая то ли аркада, то ли стратегия пользовалась оглушительным успехом, но гораздо более именитые игры уходили в историю (точнее, на пыльную полку с компакт-дисками), а червяки упорно не хотели исчезать с рабочего стола. Секрет бурной и активной жизни Worms в невероятном удачном multiplayer'е. Игра, которая позволяла мирно сосуществовать четверым людям перед одним монитором, заслужила высшую награду — наш компас.



Но не сегодня. Сегодня у нас в гостях совсем другая игра. У нее в названии тоже есть хорошо знакомое слово “вормиз”, но пусть это вас

не обманывает. Worms Blast - не мифическая Worms 3D, не продолжение и (что са-



Между прочим...

Дискография Worms:
Worms
Worms 2
Worms Armageddon
Worms The Directors Cut
Worms Pinball
Worms Reinforcements
Worms United
Worms World Party
Worms Armageddon

Из них только *Worms The Directors Cut* и *Worms Pinball* не выходили на РС.

мое удивительное) не адд-он. Очередное творение Team 17 гораздо ближе к логическим играм, чем к веселью кольчатого спецназа.

"Битвы будут разворачиваться не только на суше, но и на воде..."

Написал наш журнал в новостях прошлого номера. Какое пророческое замечание. Как выяснилось, они (битвы) только на воде и разворачиваются.

Именно поэтому каждый из игровых персонажей поставляется в комплекте со своим плавательным средством. Прежде всего, это классический лупоглазый червяк, обзаведшийся каноэ. Среди прочих героев присутствуют: червячиха с розовым бантиком и моторной лодкой, овца на водном велосипеде, ослик, скунс, крот и рассекающая на миниатюрном галеоне восхитительная бабулька (ее суицидальные походы по души червячков в оригинальных “Вормзах” до сих пор вспоминаются с содроганием).

Наш герой в пределах одного экрана должен за отведенное время выполнять задания, в основном сводящиеся к различным вариантам уничтожения цветных шестиугольников. Для этого нас снабжают базукой и возможностью набрать кучу стволов, ловя бонусы. Оружие делится на три вида. Принадлежащие к первому базука или шотган уничтожают только блоки своего цвета, шестигранники других цветов перекрашивают. Второй тип оружия – гранаты, перекрашивающие блоки. Представители третьего (лазер и динамит) просто уничтожают блоки (хотя взрывчаткой гораздо интереснее глушить невинных рыбок). Кроме этого, есть целый набор аптечек, плюшек, щитов и гораздо более приятных вещей вроде самонаводящихся ракет в мультиплеере.

Краткая аннотация для тех, кто благо-
разумно не стал разбираться в предыду-



глазами червяка

Выглядит простенько, но достаточно красиво. Статичная картинка-фон на заднем плане старается обмануть доверчивого игрока и не дать заметить, что в основном объекты трехмерны, а спецэффекты всячески ускорены. Хотя для логической аркады требования к системе более чем суровые. Когда взрываются сразу полсотни шестиугольников и с неба начинают сыпаться, как конфетти, бонусы, компьютер на пару секунд притормаживает, а на ум приходят стихи Некрасова о “несжатой полоске”:

Плохо бедняге - не ест и не пьет,
Червь ему сердце больное сосет...

Классик, несомненно, имел в виду GPU от компании nVidia - сердце любого GeForce. Но у игры есть веское оправдание - мимика персонажей. Червяки кривляются, ругаются, хихикают, когда из воды вылетает куча рыбьих внутренностей, и самым трагическим образом, пуская пузыри, идут ко дну.

Игра для секретарш?

Worms Blast – всего лишь логическая аркада, использующая известное имя серии для раскрутки. Приличная графика и забавный геймплей выгодно выделяют ее на фоне других представителей жанра. Тем более что за последний год этих самых представителей как таковых и не было. Местный мультиплеер – очистка экрана от шестиугольников наперегонки, сплитскрин с редкой возможностью запустить в противника ракету – конечно же, не может соперничать с безумным десматчем Вормзов. Но длинноногие ундины, обитающие в недрах больших компаний,



Darth Vader наносит ответный удар

Издатель

Lucas Arts
<http://www.lucasarts.com/>

Разработчик

Lucas Arts
<http://www.lucasarts.com/>

Жанр

RTS

Требуется

Pentium II 233, 64 Mb RAM

Рекомендуется

Pentium III 500, 256 Mb RAM

Сайт игры

<http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds/>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game1178.html>

Смотри на диске

Скриншоты, обои

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Оригинальность

Ценность для жанра

Рейтинг 7.6

Время освоения: 10 минут

Сложность: средняя

Знание английского: желательно

*Long time ago,
in a Galaxy far, far away...*
Star Wars, Opening Titles

У сотрудников компании Lucas Arts были серьезные проблемы. Начальство, обуреваемое жадностью сверхприбылей (вполне законной, кстати сказать, жадностью), выдвинуло лозунг “Звездные Войны – в каждый дом” и требовало конкретных результатов.

Вот в этом-то и была вся загвоздка. Некоторые жанры компании удалось легко и изящно “прибрать к рукам”. В качестве примеров достаточно вспомнить великий и прекрасный Tie Fighter, долгое время державший пальму первенства среди космических имитаторов в режиме одиночной игры. Или обе части Dark Forces, которые пусть и не превзошли DOOM и Quake, но и не затерялись в их тени. С аркадами тоже все было в порядке: Shadows of the Empire и Rogue Squadron покорили своими графическими прелестями многих игроков.

Но вот со стратегиями у Lucas Arts никак не “клеилось”. Ни Rebellion, ни Force Commander так и не смогли найти путь к сердцам (читай: к кошелькам) широких масс игроков. А почему? Ведь все вроде было “как надо”: в Rebellion имелись масштаб и множество интересных нюансов, Force Commander тоже не отставал по части нововведений. Но – не цепляло.

Положение надо было срочно исправлять. Однако никто не знал, как именно это сделать. И тут кого-то среди начальства посетила шальная мысль: “Раз с нововведениями ничего не выходит, значит, надо попробовать что-то старое, испытанное временем и заведомо работающее”. Сказано – сделано.

За основу взяли одну из самых успешных с коммерческой точки зрения RTS последнего времени – Age of Empires. “Почему не творения Westwood или Blizzard?” – спросите вы. “Не знаю”, – честно отвечу я. Возможно, авторы Command&Conquer и Starcraft оказались более жадными, чем Microsoft (теоретически такое возможно, хотя и маловероятно), и не пожелали продавать иг-

ровой движок за разумную цену. А возможно, дядя Билл просто договорился с дядей Лукасом по-свойски. Пригласил создателя “Звездных Войн” на “тихий, скромный” ужин и между четвертым и пятым бокалом какого-нибудь французского вина 1894 года разлива шепнул: “Купи у меня движок, отдам недорого”. Лукас выпил вина, кивнул и купил движок.

А может, все было и еще проще (а так, как правило, и бывает) – не суть важно. Важно другое – Lucas Arts купила лицензию на движок Age of Empires и выдала на всенародное обозрение Star Wars: Galactic Battlegrounds.

Новую песню о главном в старом исполнении.

*We would be honored
if you joined us...*Lord Darth Vader,
The Empire Strikes Back

В качестве сюжета у нас имеются несколько маленьких кампаний для всех участвующих в игре цивилизаций. Это Galactic Empire, Rebel Alliance, Wookies, Gungans, Royal Naboo и Trade Federation.

С одной стороны, разнообразие радует. Много участников – много разных юнитов. Это вполне может означать много вариантов тактических действий (как, например, в Starcraft, где каждая сторона воевала по-своему). Забегая вперед, разочарую вас: на деле тактических хитростей довольно мало.

С другой стороны, разнообразие огорчает. Я давно подметил такую закономерность: чем больше в игре сторон, тем меньше по продолжительности кампания за каждую сторону в отдельности. Star Wars: Galactic Battlegrounds исключением из этого правила не стала – кампании все довольно короткие (как и в оригинальной Age of Empires, кстати сказать). Красивых мультяшных вставок между миссиями нет, и это огорчает. Ведь что греха таить – все мы любим посмотреть кино. Конечно, одно только кино ни одну игру пока не спасало, но в то же время хорошее кино ни в одной игре пока лишним не было.

Впрочем, скоротечность кампаний не столь уж и критична. Они сделаны скорее как реклама или продвинутый вариант Tutorial, позволяющий вам постепенно освоить все слабые и сильные стороны своих войск. Основное же достоинство игры кроется в режиме “Standard Game”, т.е. в сражении с компьютерными игроками на случайной карте.

Строго говоря, карты не совсем случайные – это все те карты, что задействованы в режиме “Campaign” для разных цивилизаций. Однако всякий раз начальное место для каждого игрока, а также месторасположение всех ресурсов на карте генерируются заново случайным образом. Иначе говоря, на одной и той же карте вы можете начать игру в любой точке местности. Не знаю как вас, а меня это вполне устраивает.

Кроме этой фишки, режим “Standard Game” снабжен кучей настраиваемых параметров. Вы можете задать количест-

Моя авиация заняла стратегическую позицию...





...как раз вовремя - для встречи незваных гостей

во игроков, уровень сложности (выражается в частоте атак, которые будет производить против вас AI, и в количестве войск, задействованных в этих атаках), максимальное количество юнитов для каждой из противоборствующих сторон (максимально каждому игроку можно иметь до 200 юнитов, но при этом для нормальной игры потребуется весьма мощный даже по современным меркам компьютер), количество доступных ресурсов, стартовый набор технологий, а также регулировать и само технологическое древо. Последняя фишка весьма примечательна: у каждой из сторон имеется некий набор технологий, среди которых есть несколько, доступных только для данной цивилизации. При желании вы можете дать возможность своей цивилизации изучать все технологии, но тогда вы лишитесь своих "секретных" технологий. Для некоторых цивилизаций это лучше не делать, т.к. они теряют солидный боевой бонус. Для других же эта мера станет сильным подспорьем в борьбе, позволив избавиться от своих слабых сторон.

*You're in command now
Lord Darth Vader,
The Empire Strikes Back*

Писать о самом игровом процессе в Star Wars: Galactic Battlegrounds – занятие практически бесполезное. Дело в том, что Star Wars: Galactic Battlegrounds – почти полная копия Age of Empires. Все происходит совершенно одинаково. Есть тот же самый набор ресурсов (только называются они теперь, естественно, по-другому), которые надо собирать и разные виды которых тратятся на изучение технологий, постройку сооружений и производство войск.

Одинаковые для разных сторон конфликта типы войск, хотя и различаются внешне, имеют фактически одни и те же характеристики. Исключение составляют

уникальные юниты вроде огромного стального динозавра AT-AT Walker у Galactic Empire или передвижного генератора защитного поля у Gungans.

Вообще же, большинство нововведений в игре связано именно с этим самым защитным полем. Действует оно почти так же, как и защита протосов в Starcraft, – добавляет сооружению или юниту дополнительные хитпойнты. Однако, в отличие от все тех же протосов, защитное поле в данном случае вырабатывается особым генератором и укрывает все объекты, попавшие в поле его действия. В результате можно создать весьма и весьма мощную защиту, построив генератор рядом с орудийными башнями. За сам генератор можно особенно и не беспокоиться, так как AI всегда первым делом атакует либо юниты, либо оборонительные сооружения вроде башен или стен.

Раз уж мы коснулись AI, то нельзя не рассказать о нем чуточку поподробнее. Со времен Age of Empires он совсем не изменился, все также туп и берет только упрямством. Однако упрямства ему не занимать. Как только AI достигает второго или третьего технологического уровня (судя по всему, все зависит от выставленного уровня сложности игры), он начинает прощупывать вашу оборону постоянными атаками. Количество атакующих составляет примерно пятую-шестую часть от максимально возможного количества юнитов для каждой стороны (от семидесяти пяти до двухсот). Таким образом, атаковать вас всегда будет отряд численностью не менее десяти юнитов. При составлении отрядов AI действует вполне грамотно: он не посылает в бой кучу, скажем, танков, лишенных поддержки пехоты, а только смешанные отряды. Это создает для вас дополнительные трудности, поскольку каждый вид юнитов в игре силен против каких-то конкретных врагов и весьма слаб против других. Например, тяжелая артиллерия весьма успешно справляется с орудийными башнями,

но практически бессильна против пехоты, которая имеет привычку тут же менять дислокацию при начале артподготовки.

Еще одно хорошее качество AI – он не использует rush. "Отцы" Starcraft могут болтать все, что им угодно, но я все равно останусь при своем мнении: rush не имеет ничего общего с настоящей стратегией, являясь типично аркадным приемом. Я много раз видел, как профи делали этот самый rush, и всякий раз картина была одна и та же: развитие базы происходило по совершенно жесткому сценарию, выполнявшему практически до автоматизма заученные действия. Есть люди, которым это все в кайф, но я к таким не принадлежу. Стратегия – это, прежде всего, работа мозгов и только потом уже работа мышки, а уж никак не наоборот.

В Star Wars: Galactic Battlegrounds мозгами поработать можно благодаря наличию джедаев. Эти юниты не только являются самыми сильными в ближнем бою (как-то раз один маленький джедай повстанцев легко завалил моего AT-AT Walker'a), но и могут устраивать кучу га-достей, перешедших к ним в наследство от жрецов из Age of Empires. Например, они могут переманить на свою сторону любой юнит в игре, кроме уникального Commander'a (которого переманивать совершенно излишне, т.к. в режиме

Standard Game он не может атаковать). Но этим дело не ограничивается – джедаи могут подчинять своей воле (т.е. захватывать) целые здания. Делают они это, к счастью, медленно, но спокойствия вам это особого не прибавит, если не считать сражений против AI, который этой фишкой совершенно не пользуется.

Нельзя пройти мимо и второго отличия Star Wars: Galactic Battlegrounds от Age of Empires – наличия в игре BBC.

Противник пытается провести воздушный налет, но моя ПВО уже приступила к работе



Враги наступают красиво, правильной колонной



Вот стоит мой Темный Мастер, а вокруг — захваченные им юниты противника. Между прочим, их производство стоит больших ресурсов, которых у меня сейчас нет...

Атака с воздуха оказывается очень действенной против большинства видов войск, а высокая маневренность и скорость воздушных юнитов позволяет устраивать рейды по тылам противника. Надо отдать авторам игры должное — они позаботились о том, чтобы ВВС не превратилась в господствующую силу. Добились этого очень легко: просто башни ПВО сделали очень мощными, способными двумя-тремя выстрелами уничтожить любой, даже самый накрученный летательный аппарат.

Система обороны в игре вообще сделана исключительно мощной, заставляя в большинстве случаев прибегать к позиционной войне, которая, на мой личный взгляд, куда интереснее, чем rush.

Графика в игре плоская пиксельная, чему я лично только рад. Поиграв в Emperor: Battle for Dune, я лишний раз убедился, что сделать красивую трехмерную модель мелкого юнита никто пока не может. Поэтому пусть уж лучше все будет плоско, зато красиво и отчетливо видно. В Star Wars: Galactic

Battlegrounds все так и есть: штурмовиков Галактической Империи никак не спутать с солдатами Союза Повстанцев или веселыми гунганцами. При желании можно даже просто полюбоваться на своих солдат, поскольку художники не поленились как следует прорисовать элементы одежды или оружия для каждого юнита в игре.

Про музыку даже особенно и говорить не буду — великолепные композиции Джона Уильямса, перешедшие в игру из всех частей киноэпопеи, способны вызвать только самые приятные ощущения.

You cannot hide forever.
Lord Darth Vader,
Return of the Jedi

Однако сколь ни хорош режим одиночной игры, но придет время, и вам за-

хочется новый простор. Авторы это отлично понимали и сразу же снабдили Star Wars: Galactic Battlegrounds редактором миссий. По мощности это настоящая волшебная палочка, позволяющая делать абсолютно все: создавать новые карты, придумывать для этих карт свои миссии со множеством устанавливаемых триггеров, сшивать миссии в единую кампанию.

В игре даже нарочно предусмотрена опция загрузки "самопальной" кампании, так что для творчества нет никаких преград.

I am the master now.
Lord Darth Vader,
A New Hope

Так каков же итог? А итог — двойкий. Если вам нужна новая стратегия в реальном времени да еще с какими-нибудь оригинальными фишками, то вам — не сюда. Star Wars: Galactic Battlegrounds — продукт совершенно вторичный. Причем вторичности своей не прячет, а выставляет ее на всеобщее обозрение. Все, что есть в этой игре, мы уже видели в Age of Empires, а что не видели там (воздушные юниты и защитные поля), тем баловались еще раньше, когда были погружены в Starcraft.

Однако если вы — настоящий, хардкорный фанат "Звездных войн", если вам плевать на модные нововведения и вы просто хотите почувствовать себя участником любимого действия, то бегите в магазин, расталкивайте глупцов, не понимающих кармический смысл происходящего, и требуйте диски с этой игрой.

А если не продадут, говоря, будто нет, — тогда вытаскивайте световой меч и да пребудет с вами Сила!



В глубоком тылу мои роботы энергично собирают ресурсы, а враги об этом и не подозревают



Между прочим...

Игры по вселенной Star Wars

Star Wars Starfighter
Star Wars: Battle for Naboo
Star Wars: Dark Forces
Star Wars: Droid Works
Star Wars: Episode 1 - Racer
Star Wars: Episode 1 - The Gungan Frontier
Star Wars: Episode 1 - The Phantom Menace
Star Wars: Force Commander
Star Wars: Galaxies Online
Star Wars: Jedi Knight
Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II
Star Wars: Rebel Assault II: The Hidden Empire
Star Wars: Rebellion
Star Wars: Rogue Squadron
Star Wars: Star Fighter
Star Wars: Tie Fighter
Star Wars: Tie Fighter Collector's CD
Star Wars: Yoda Stories



СТРАННАЯ ИСТОРИЯ ДОКТОРА ДЖЕКИЛА И МИСТЕРА ХАЙДА

3D action

Чтобы вернуть похищенную дочь доктор Генри Джекил должен добыть древнюю книгу — ключ к зловещей энергии легендарного графа Дракулы. Для этого ему придется выпустить на волю свое чудовищное «второе "Я"» — разрушителя мистера Хайда. Увы, это сила Зла, и Джекил не знает, сможет ли он в этой схватке спасти собственную душу...

- Полная правдоподобия 3D-игра в реальном времени переносит игрока на мрачные улицы викторианского Лондона, в курильню опиума или на старую баржу — экзотические места, ставшие осязаемыми благодаря гению французского дизайнера Stephane Levallois.
- Оба главных героя, Джекил и Хайд, наделены разнообразными возможностями, которые они должны использовать в многочисленных испытаниях.
- Целая вереница колоритных персонажей и странных устройств на втором плане.

ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК,
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК

www.nival.com



Хэви Бетттал

The cover art for the video game Battle Realms. The title "BATTLE REALMS" is at the top in a large, white, serif font. A sword is positioned horizontally behind the letters "REALMS". The background is a dramatic, fiery orange and red sky with silhouettes of various fantasy creatures and warriors on a dark horizon. At the bottom, there are three logos: "LIQUID" with a blue star icon, "CRAVE" with the tagline "FOR THE BOLD & BRAVE", and "Ubi Soft" with a rainbow arc above the text.

прожечь своим взглядом дыры в глянце-
вой журнальной бумаге, высматривая
каждый пиксель на скриншотах, но пока
вы не увидите игру в действии, можете
считать свою жизнь прожитой зря. Мая-
чащий где-то на горизонте третий
Warcraft смотрится не лучше (причем
это еще очень положительная характе-
ристика для Warcraft'a). Надеюсь,
на скриншотах вы сможете увидеть иде-
альное отражение в воде, которая похо-
жа именно на воду, а не на неглаженую
и нестираную дырявую скатерть. Каждая
часть юнитов прорисовывается отдельно.
Оставшись без приказов, ваши подчинен-
ные будут размахивать мечами, отрабо-
тывая смертельные приемы. По земле
ползает тени от туч – и так далее, и тому
подобное. Некоторых, правда, раздража-
ет некоторая угловатость моделек, одна-
ко, по-моему, это только прибавляет иг-
рушке шарма. Как уже упоминалось, иг-
ра трехмерна, однако свобода камеры ог-
раничена – крутить ее нельзя, можно де-
лать небольшой наезд (zoom) и чуть-чуть

A screenshot from the game 'The Tale of the Nine Tails'. The scene is a lush, green landscape with a body of water on the left. A character is standing near the water, and a small boat is visible. The interface at the bottom features a 'Collect Water' prompt, a health bar, and a skill menu with various icons. The game is set in a traditional Japanese environment with a focus on water and nature.

менять угол. Однако это, поверьте на слово, гораздо лучше – больше похоже на классические 2D-стратегии, которые мы всегда (до выхода BR) уважали.

Каждому юниту в BR создатели попытались придать максимум индивидуальности. Различные голоса, имена, визуальное отображение различных бойцов заслуживают максимума похвал. Вообще, все, что относится к реализации идей разработчиков, – это просто титанический труд художников и аниматоров, актеров и звукорежиссеров. По нашему мнению, Battle Realms – наиболее качественно сделанная игра последнего времени. Особенно стоит отметить момент, когда ваши юниты сходятся с врагом в контактной поединке. Джеки Чан отпущен спать!

Помимо in-game графики, Battle Realms поражает своим стилем. Смесь аниме, техно и американских комиксов для настоящих ценителей станет откровением. Глиняная пушка против типичной японской катаны – обычное дело.

И знает наизусть английский и иврит

Основные надежды стратегоманов относились к революционной системе ресурсов. В итоге получилось не совсем то, что мы ждали, но все равно интересно. Ресурсов в BR два – рис и вода. Однако заботиться вы будете не столько о них, сколько о людях-пеонах. Именно их вы будете тренировать и превращать в воинов магов и т.д. Здесь открываются поистине невиданные возможности перекрестного тренинга, когда ваши юниты будут обладать способностью нескольких родов войск. Создатели BR сделали странный ход по ограничению роста вашей армии: чем больше у вас бойцов, тем медленнее будут строиться пеоны. Было бы понятнее, если бы было наоборот. Но оставим это на совести разработчиков из Liquid. Рис же и вода помогают вам тренировать юниты и строить здания. Вода нужна для того, чтобы тушить горящие постройки

и орошать рисовые каналы, поэтому ставить базы рядом с речками принципиально важно. Однако найти такие места и запомнить месторасположение подходящих мест для своего штаба мешает fog of war.

Туман войны сделан по принципу “Казаков” – территория, где нет вашего присутствия, автоматически закрывается черным полотном. Спорное решение, однако его тоже нельзя отнести к недостаткам игры. Подобный fog вкупе с реактивным производством пейзажа в отсутствии армии делает возможным суперскоростную отстройку противника после того, как ваши подчиненные оставили на месте его лагеря выжженную землю. Даже один спасшийся крестьянин очень быстро сможет восстановить инфраструктуру базы. Особенно эта проблема потреплет вам нервы при игре с несколькими противниками.

Интерфейс BR более чем стандартен и характеризуется одним словом – “удобно”. Все детали игровой рутины продуманы до мелочей, и даже красноватые силуэты спрятавшихся за здания юнитов кажутся само собой разумеющимися деталями игры.

Конечно, создатели Starcraft'a не здоровались бы друг с другом, если бы не сделали в своей новой игре один из лучших стратегических мультиплееров за всю историю жанра. На выбор доступны все четыре клана кампании (Serpent, Dragon, Lotus и Wolf). Сразиться вы сможете как через LAN, так и через инет (служба UBI.com). Колоссальная играбельность BR в сингле, в мультиплеере становится просто чудовищной. Играть хочется снова и снова – настолько игра затягивает. Те, кто хоть раз играл по сети в “Старого”, меня поймут: ностальгия обостряется по-максимуму. В основном

этот эффект достигается благодаря упоминавшемуся выше коварному туману войны и опять же упоминавшейся системе постройке войск.

Резюме

Мы ждали супершедевр, а дождался события, которое сложно охарактеризовать. Мы видим игру, в которую вложено много любви, старания и труда. Выверенная до пикселя, отточенная, как катана, Battle Realms готова проткнуть наше представление об RTS – и ей это удастся, удастся раньше, чем третьему Warcraft'у, который задается той же идеей.

Но нельзя категорично утверждать, что наше представление изменяется исключительно в лучшую сторону. В игре, несмотря на уникальный стиль и суперские графику и звук, отличный геймплей, отсутствует изюминка. Та самая, что заставляла людей месяцами жить в компьютерных клубах, питаясь только Starcraft'ом. А это значит, что резонанса старкрафтовского масштаба в игровой общественности этой игре не видать.

На официальном сайте игры проводился опрос на тему “какое вы бы дали место нашей игре в списке TOP10 лучших стратегий за всю историю”. Самым популярным ответом был: “Это классная игра, но я бы не стал включать ее в этот список”.

Между прочим...

Компания Liquid Entertainment – разработчик BR – состоит из “дезертиров” от Westwood и уволенных из Blizzard'a программистов и дизайнеров. Вествудовцы, судя по всему, колебались лепить один за другим адд-оны к RA и Tiberian Sun, а вторые, видимо, чем-то не угодили руководству, так как люди там очень даже талантливые. Боссом объединившихся безработных стал Эд дел Кастильо, наиболее известный как человек, продюсировавший первый Red Alert.

Подобный баттл в BR можно назвать массовой



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Иван Жилин

Takeda

Генералы спрайтовых самураев

Издатель	Xicat http://www.xicat.com
Разработчик	Magitech http://www.ezgame.com
Жанр	Real-time wargame
Требуется	Pentium II 200 MHz, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300 MHz, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.ezgame.com/Takeda/home.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2167.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Графика	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Звук и музыка	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Оригинальность	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Ценность для жанра	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Рейтинг 5.5

Время освоения: 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: необязательно

Я уж скоро вообще забуду, когда в последний раз у меня игра вызывала исключительно положительные ощущения. Не так, чтобы и то, и другое, и черное с белым, а чтобы сплошной восторг и рукоплескания, и выискивать полагающуюся ложку дегтя (а выискивать ее надо, ибо я придерживаюсь теории о недостижимости идеала и рейтинга от 9,9 и выше) приходилось бы через силу и в сплошном конфликте чувства и долга. Не было такого праздника души давно (точнее, был, но Grandia II это пока не игра на PC, и ее можно не считать), и от этого грустно.

К чему это я все? Да к тому, что Takeda тоже не стал таким вот праздником, что тоже не весело. Правда, с другой стороны, и желания беспощадно раздавить его не возникло, в результате чего и родилось все то, что вы, быть может, прочтете ниже, помоги вам Аматаэрасу.

Наследники Сегуна

Совершенно очевидно, что делался Takeda с оглядкой на один из главных (и лучших!) стратегических релизов 2000 года. Та же тематика, то же, отчас-

ти, решение боя и игрового процесса вообще. Разницы две — очевидный крен в сторону wargame (фактически, Takeda вышел чистой военной игрой) и, увы, скудный бюджет.

Что, собственно говоря, представляет собой эта катавасия? Представляет она, товарищи, и трудно этого не понимать, историю восхождения Такеда Сингена, легендарного военачальника эпохи Сенгоку, к вершинам славы. Как и Shogun, это своего рода альтернативная история, но куда более привязанная к историческим реалиям и менее зависимая от воли игрока. С одной стороны, это неплохо, а с другой — лишает свободы. Кампания представляет собой просто долгий путь от одной заранее приготовленной разработчиками битвы к другой. Скучно? Весьма. Слегка разнообразят, конечно, некоторые решения, которые иногда приходится принимать в промежутке между битвами (как правило, из серии “да-нет”, и более всего они напоминают аналогичные проблемы в Castles, только чуть примитивнее), но это все полумеры.

Опять же под явным влиянием успеха Shogun'a, изрядная часть которого пришлось на долю простого, но изящного



стратого-экономического режима, нечто похожее встроено и в Takeda. Увы, но именно “нечто похожее”. Положим, к тому, что отражена только центральная часть Японии, претензий нет: именно там знатный военачальник снискал (или мог снискать) себе лавры. Но проблема в том, что сей режим чисто иллюстративный, показывающий исключительно владения каждого из кланов на настоящий момент, их военную, политическую и экономическую мощь. В принципе, в игре присутствует некая скрытая экономика, и захват новых земель способствует приросту армии, но это единственное (и довольно слабо выраженное) влияние стратегии на тактику. Да что там говорить, в данном режиме доступно всего две опции “играть следующую битву” и “отдыхать”.

Что самое удивительное, любители воргеймов вполне простят такой “примитивизм” Takeda. В конце концов, подавляющее большинство классических военных игр построены именно по такому принципу: набор сценариев, которые если и связаны в кампанию, то довольно слабо. Проблема не в этом. Проблема в сценариях.

Серьезно?

Авторы явно старались сделать серьезную игру. Армия имеет соответствующую времени силу, при этом, что немаловажно, реализована часто встречающаяся в сложных wargames концепция chain of command. Войско разбито на “дивизии”, а те, в свою очередь, на “батальоны” (названия крайне условные, ибо дивизия состоит из сорока человек максимум), во главе подразделений и их составных частей стоят соответствующие офицеры — “генералы” и “капитаны”. Это позволяет создавать реалистичные отряды, поскольку, скажем, в дивизии копейщиков может (должен!) быть один батальон лучников и наоборот. Так сказать, доктрина взаимодействия разных родов войск в действии.

Вообще, параметры отрядов и офицеров (и те и другие способны набирать опыт и потихоньку “крутить”) проработаны, на мой взгляд, неплохо. Более того, в игре отражен тот факт, что самураи одинаково хорошо обращались и с пикой, и с мечом и с луком. Тип дивизии всегда можно поменять, точнее, почти всегда: это зависит от того, умеет ли командовать конкретным родом войск дан-



Между прочим...

Самураи того времени отсекали головы убитым вражеским офицерам и демонстрировали их лидеру клана. Takeda ведет подсчет голов, взятых каждым "батальоном".

К признанному Императором лидеру клана подчиненные (в том числе и в Takeda) обращаются Ояката-сама.

Огнестрельное оружие было впервые применено на японской земле в сражении 1548 года.

ный генерал, а для конников и мушкетеров — от наличия в армии лошадей и ружей соответственно. Чтобы сразу закончить с положительными аспектами, упомянем тот факт, что на место павшего генерала всегда может заступить капитан.

Однако, что прискорбно, управление инфраструктурой армии не отлажено совершенно. Назначение офицерских кадров на все посты происходит автоматически и без вашего участия, и, что тоже неудобно, невозможно расформировать потрепанный отряд. Так и получается, что талантливый кавалерийский командир вынужден руководить "дивизией" в 7-8 конников, а в соседней, полного состава, будет начальником вчерашний капитанишка, заступивший на место геройски павшего генерала. И продолжаться такая ситуация может долго — перекинуть батальон из дивизии в дивизию нельзя, а управлять пополнением также невозможно.

Нет, я, конечно, понимаю, что в феодальной японской армии была своя специфика, что были отношения сюзерена с вассалом и тому подобная историческая правда. Только вот смысла в chain of command при таких раскладах крайне немного.

Ну, это все, так сказать, оболочка, первый слой. Есть, соответственно, второй и третий.

Кстати, к игре приложено очень даже неплохое руководство, включающее серьезные тактические советы с красивыми схемками. Увы, Takeda не позволяет их реализовать, но почитать, тем не менее, полезно.

Второй — это подготовка непосредственно к битве. Что могу сказать — ну очень жестко, чрезвычайно. Выбор классических построений армии богат, но часто местность диктует нестандартное (читай — непредусмотренное и невозможное) решение. Впрочем, тут художественно все не так уж и плохо, есть даже возможность направить отряд в обход вражеских линий (тогда он появится

в тылу противника в разгар боя, если не нарвется на заслон).

Основная проблема в третьем слое. В битве, собственно.

Несерьезно!

Вопрос: если вы уж создаете серьезный воргейм, зачем сердце любой тактической военной игры — боевой движок — вы делаете реалтаймовым?

Ответ вам вряд ли дадут. Если меня спросите, я тоже не знаю. Более того, совершенно недоступно моему пониманию желание взяться за средневековый тактический воргейм на японскую тематику с маленьким бюджетом. Бюджет Shogun позволил создать тактический движок, имеющий самостоятельную ценность, корректный, удобный и красивый. Бюджет Takeda... правильно, не позволил.

Собственно, получилось не так уж и плохо. Достаточно неплохой спрайтовый engine, плоский, естественно, что твой стол (правда, неровности местности некоторым образом обозначены). Самураи вполне похожи на себя, и спутать меченосца с лучником сложно весьма, если можно вообще. Проблема исключительно в управлении. Оно неудобное.

Я вообще приемлю реалтайм, даже при удобном сконструированном интерфейсе, исключительно при наличии режима паузы, в котором можно отдавать приказы. Очень редко, когда можно работать без него (скажем, в Close Combat). Тут же а) интерфейс совершенно непродуман и крив прямо-таки по-шароварному и б) паузы нет как класса.

Есть некий ее аналог — замедление процесса, однако помогает эта фишка слабовато, да к тому же лично я заметил прямую зависимость между замедлением течения времени и тормозами при скроллинге. Может, конечно, это у меня восприятие такое, но тем не менее. Реалтайм и интерфейс не дают реально применять большинство классических ходов, а очень свободный строй юнитов не позволяет четко определить, наносится ли удар во фланг или в тыл. Да и вообще, с определенного момента бой превращается в страшную кашу людей и, по возможности, коней, в которой крайне трудно разбираться.

В общем, получился типичный недофинансированный продукт, технически и идейно не дотягивающий до уровня Shogun. А отсутствие стратегического управления и не доведенные до ума идеи из серьезных воргеймов добавляют раздражения и позволяют с уверенностью сказать, что проект провалился и будет забыт в ближайшее время, если о нем вообще узнает кто-нибудь, кроме родных и близких разработчиков. Совершенно непонятно, как вообще игра сумела меня заинтересовать хотя бы на начальном своем этапе.

А может, даже не в финансах дело. Может, дело в подтверждении старой истины: серьезные воргеймы лучше и логичнее делать походными.





Время перемен

Иван Жилин

Издатель

Snowball.ru/1C

<http://www.1c.ru>

Разработчик

Paradox Entertainment

<http://www.paradoxplaza.com>

Жанр

Стратегия

Требуется

Pentium II 200, 64 Mb RAM

Рекомендуется

Pentium II 450, 128 Mb RAM

Сайт игры

<http://www.europa-universalis.com/eu2.asp>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2093.html>

Смотри на диске



скриншоты

Игровой интерес



Графика



Звук и музыка



Оригинальность



Ценность для жанра



Рейтинг 8.8

Время освоения: от 1 до 2 часов

Сложность: высокая

Знание английского: желательно

У Европы тяжелая судьба. Разумеется, это относится и к истории нашего многострадального континента, и к Europa Universalis, которую сначала наш журнал коротко и безапелляционно занес в категорию "отстой", а затем вознес на вершину как одну из лучших стратегических игр года. Последнее мнение, куда как более правильное, и стало доминировать в наших умах: релиза продолжения ждали с нетерпением, а для настоящих поклонников даже выход третьей "Цивилизации" не стал отвлекающим фактором.

Релиза дождались. Если вам неинтересно читать, то достаточно посмотреть на рейтинги и учесть следующее: все то, что обещали в Paradox Entertainment, реализовано, геймплей исключительно улучшился, и EU II с данного момента является полноценной заменой первой части. "Европа" умерла — да здравствует "Европа"!

Прежде всего, стоит высказать единственную, наверное, претензию к игре — она слишком напоминает мощный expansion pack вроде дьяблондстройки Lord of Destruction. Интерфейс и графическое ядро претерпели минимальные изменения, причем отчасти это раздражает (многие

уже кидали легкие камешки в перебирающих на месте ногами солдатиков, изображающих армии). Так что жаждавшие новой графики или звука — увы, это не ваш случай. Основа движка осталась без изменений, что, впрочем, и понятно: зачем чинить то, что не сломано? Механизм первой Европы достаточно гибок даже для реализации более ранних или более поздних исторических событий, а уж для расширения временных рамок произошедшего в EU II и подавно пригоден.

На этом краткий отчет о технической стороне дела предлагаю считать законченным и приступить к смакованию нововведений.

Вагон и тележка нововведений

Основное новшество — это перенос старта основной кампании с 1492 на 1419 год. Поверьте, это не просто чуть больше времени для развития, это кардинально меняет стратегию дебюта. Если в EU все основные государства были уже вполне централизованными и достаточно мощными, то в сиквеле становится ясно, что такое феодальная раздробленность и с чем ее едят. Еще не объединившиеся Польша с Литвой, а Арагон с Кастилией, Франция, расколотая на десяток княжеств и раздираемая

Столетней войной, а уж в Италии и Германии и вовсе творится тихий ужас (в России, которой, собственно, как государства еще и нет — ужас довольно умеренный). Все это похоже больше даже не на первую "Европу", а на старых Medieval Lords.

На всякий аверс есть свой реверс, и, помимо того, что старт сделан более ранним, чуть отложено во времени и окончание игры — до 1820 года. Таким образом, вполне логично попадает в игру и вся наполеоновская эпопея от начала до бесславно-го (если, конечно, играть за Францию) конца. Собственно, даже странно, что разработчики не пошли еще дальше, года эдак до 54-го или 65-го, а то и до какой-нибудь англо-бурской войны.

Помимо того, что расширены почти на сотню лет временные рамки, основным и наиболее значительным нововведением стало увеличение количества стран, за которые возможна игра. Если раньше набор их в большинстве случаев был фиксированным и примерно одинаковым (только в специфических сценариях вроде Северной войны или американской Войны за независимость менялся кардинально), то теперь в каждой кампании доступны все независимые (и даже немного зависимые!) государства эпохи. В том же 1419, помимо, скажем, Московского княжества, наличествует Рязань, Суздаль, Новгород и Псков, и собирать земли русские можно откуда угодно.

Вообще, свобода выбора поражает. Из интересных вариантов могу назвать игру за Гранаду (последний оплот мусульманства на Иберийском полуострове), Шотландию (горцы, Дункан МакЛауд и крайне тяжелая игра) и Венецию, владычицу морей. И это только в Европе! А ведь политическая география EU II расширилась необычайно, доступны теперь и государства Африки, и Китай с Японией, и племенные союзы североамериканских индейцев, и заваленные золотом империи ацтеков и инков. Фактически, это уже не столько Европа, сколько вся Земля!



Империя ацтеков получилась пока не слишком большая, но Кортес мертв и ничто не мешает ей вырасти



А по очкам, тем не менее, мы ведем



Хошь за Люксембург играй, хошь за Папу Римского, а хошь - за Московское княжество



Мехмед I и Мурад II были крайне прогрессивными султанами и активно занимались армейской реформой

Еще одним мощным нововведением стал контроль за внутренней политикой. Теперь раз в десять лет вершителю судеб дается возможность внести некоторые коррективы в курс правительства по многим вопросам. Что вы предпочитаете – плутократию или аристократию? И у той, и у другой системы есть свои минусы и свои плюсы: первая дает более эффективную торговлю и дешевые корабли, вторая – бонусы к дипломатии и скидку при покупке конницы. Можно выбирать между доктриной войны на суше или на море, оборонительной или наступательной идеологией, централизацией и раздробленностью (кажется, это единственный параметр, в котором есть однозначное “хорошо” и столь же однозначное “плохо”), да между чем угодно! Во-первых, эта механика позволила оформить государства в большем соответствии с их историческими прототипами, а во-вторых, играть стало куда интереснее!

Кстати, в EU II стало еще больше настоящего исторического колорита. Достигнуто это с помощью “событий”, которые были и раньше, но такого влияния на ход игры не оказывали. Помимо кучки случайных “ивентов”, в игру заложен и довольно большой ряд реальных дилемм, стоявших во время оно перед правителями. Разумеется, для большинства стран проработаны они не очень хорошо, но основные игроки на европейской арене могут похвастаться четко прочерченными цепями событий, позволяющих сделать историю еще более альтернативной. Например, не желаете ли попробовать одолеть англичан в Столетней войне без помощи Жанны д’Арк? Флаг в руки!

Стоит отметить, что многие скрытые формулы движка теперь доступны игроку, например, точный расчет количества поступающих ежегодно поселенцев (их может быть и не целое число, а, скажем, 0.8 за год – два землекопа и две трети) или расчет выгоды мирных переговоров. Наиболее значимой информацией стала принадлежность провинции к той или иной культуре. Теперь фактором риска при захвате чужих земель выступает не только национализм (само собой) и религиозная вражда, но и культурные различия между

метрополией и захваченной провинцией. Заодно можно сказать, что сам по себе национализм не всегда просыпается на завоеванных территориях, но вот почему так происходит осталось мне неизвестно.

Усилили и дипломатию, добавив, скажем, возможность гарантировать независимость какой-либо страны. Вообще, воинственным игрокам постарались облегчить жизнь, дав больше возможностей для *casus belli*. К примеру, изрядная сумма денег может помочь вам стать Защитником Истинной Веры, что даст возможность безнаказанно атаковать всех, кто осмелился на-

Среди иных недочетов можно отметить все еще слишком, на мой вкус, большое количество “перманентной” терра инкогнито. Исторически, может, это и верно, но все ж таки у нас альтернативная история...

пасть на ваших единоверцев. Кстати, им же, воинственным, в помощь – отныне возможно применение наемников. Для государств с небольшими человеческими ресурсами – самое то.

Ну и, наконец, был сделан совершенно логичный шаг – помимо дипломатов, купцов и поселенцев, присутствовавших в первой части, добавлены и миссионеры. И правильно, когда религиозные противоречия играют столь большую роль, неужели можно жить без возможности обратить грешников в истинную веру? Правда, дело это довольно долгое и недешевое, но, на мой взгляд, стоит того.

Зажрались мы!

О да, несомненно, зажрались. И поэтому сейчас мы будем придирается к несущественным, в принципе, мелочам. Правда, недолго (ибо и мелочей-то не так уж много набралось).

Я вот чего не понимаю. Допустим, я ацтек. Я спокойно живу на своей ацтекской земле, потихоньку завоевываю всяких там майя, запотек и навахо, осваиваю окрестности. Допустим. Скажите, зачем мне знать, что Англия сменила государственную религию на протестантизм? Нет, вы, что, серьезно думаете, что мне это интересно? Более того, кто мне это вообще рассказал, если я не знаю, что такое Англия, где это находится, а из европейцев видел только уби-

того некоторое время назад Кортеса? Не находите, что отдает бредятиной, радиосвязью и вообще музами в век звездолетов?

Вызывает нарекания и дипломатическая модель. Несмотря на приятные новшества, по-прежнему создаются совершенно чудовищные союзы, протекают чудовищные войны (Брандербург, Милан, Арагон и Новгород против Золотой Орды), причем возникает впечатление, что бредовость союзов и конфликтов по сравнению с первой частью возросла. Более того, находящееся на другом конце Европы государство, с которым ты, в силу членства в некотором со-

юзе, находился в состоянии войны, может попытаться откупиться! Не видя ни одного твоего солдата, ни одного корабля – так, на всякий случай.

Перечитал свое творение – какой-то сухой перечень новых фишек получился. А в принципе, что еще скажешь: все остальное уже было написано ранее в прекрасной статье Михаила Рахаева, к которой вас и отсылаю. А игра – замечательная, аддиктивная до одури, достойная наследница идей первой части, и отдельные недочеты ее ничуть не портят. Такие дела.

Между прочим...

При проработке религиозных вопросов разработчики явно делали крен в конфессии западного христианства, а, скажем, православие и иные, особенно языческие, религии продуманы менее детально.

Играть за мелкие государства в большинстве случаев очень и очень непросто. Скажем, та же Шотландия может добиться успеха только при везении на начальном этапе войны и то, если Англия будет слишком занята на континенте.

Команда разработчиков посвятила игру фанатам первой части. Между прочим...

Я две недели дома сидела...
Я гулять хочу!
Масяня

Любите позорячее?

The Sims Hot Date Expansion Pack

Рейтинг add-on

Издатель	Electronic Arts http://www.ea.com
Разработчик	Maxis http://www.maxis.com
Жанр	Симулятор жизни
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://thesims.ea.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2140.html
Смотри на диске	

С работы – домой – на работу, так и жизнь проходит. Скучно. Гости приходят и



уходят, оставляя после себя горы мусора, и лишь торт со стриптизершой мог скрасить серые дни симса. Хватит, надоело, пора выбраться из своей коморки.

Случайные связи

Основное нововведение – появилась отдельная локация, предназначенная исключительно для развлечения. Сходить на пляж, пройтись за покупками (буржуйская игра, только у них в списке развлечений может быть поход по магазинам) или просто посидеть в кафе. Можно гулять с другом/подругой, но гораздо интереснее искать кандидатуру прямо на месте. Как до этого одинокий, порядочный, без вредных

привычек симс мог завести подружку? Наприглашать к себе гостей и увести жену соседа – способ проверенный, но без мордобоя не обходится. Кроме того, жены приходят и уходят, а сосед вечен. Теперь же мы просто выезжаем в свет и после ряда комплиментов назначаем свидание. А если не хочется ни с кем встречаться, можно попускать радиоуправляемые яхты в ближайшем пруду. Но главное, город – еще одно место, где можно просто потратить деньги. Только вызвать такси стоит 50\$ – это же почти новый торшер! Мой симс, работающий скромным обозревателем компьютерных игр, такие загулы себе регулярно позволить не может.

Охота – это когда охота, а когда не охота, то кому это надо?

В пресс-релизе ясно написано, что появилось более сотни новых объектов, но непосредственно в игре оценить их количество довольно сложно. Был, например, этот фикус в оригинальных The Sims, появился ли в Livin' It Up или House Party, а может, я его просто скачал из интернета? Вот корзинки для пикника точно не было.

Почему-то всегда найдутся люди, которые предпочтут ходить на электронные свидания вместо настоящих. Если вы уже давно забросили Sims, то вряд ли вам понадобятся Hot Date, а фанатов отговаривать бесполезно – все равно купят.

Н

Такой вот подарочек

Kohan: Ahriman's Gift

Рейтинг add-on

Издатель	Strategy First http://www.strategyfirst.com
Разработчик	TimeGate Studios http://www.timegatestudios.com
Жанр	RTS
Требуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.timegate.com/kag/index.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1991.html
Смотри на диске	

Как это ни странно, но прекрасная стратегия Kohan: Immortal Sovereign, высоко оцененная практически всеми игро-



выми изданиями, не снискала любви широких масс игроков. Наверное, потому, что для любителей RTS она сложновата, а крутые стратеги предпочитают пошаговые игры. Тем не менее, ребята из TimeGate Studios не унывают и своевременно выпустили add-on. И add-on очень приличный. Собственно говоря, это даже не совсем add-on, поскольку он не требует постоянного наличия на жестком диске оригинальной версии игры. Более того, в нем есть, как и в основной игре, tutorial, так что желающие могут начинать знакомство с сериалом с любой его части.

Основным новшеством является наличие трех новых кампаний, действие которых разворачивается непосредственно по-

сле событий предыдущей серии. Как всегда, идет война между добром и злом, и, как всегда, же добро должно непременно победить (не без вашей помощи, естественно). Сюжетная линия достаточно интересна, сопровождается текстовыми вставками, идущими под вполне приличную музыку.

В техническом плане изменений не заметно. Все то же одно-единственное разрешение 1024x768 (для кого-то слишком большое, а для кого-то слишком мелкое). Анимация юнитов и спецэффекты тоже не изменились. Правда, добавлено большое количество новых юнитов, масса новых героев и несколько новых технологий для исследования.

Помимо трех полноразмерных кампаний, есть и 40 новых карт для скримиша, причем на любой карте можно разыгрывать любой тип игры (в смысле – устанавливать условия победы). Есть и редактор миссий, снабженный генератором случайных карт. Так что фанаты (если таковые все же есть) смогут наслаждаться игрой до бесконечности.

Тем же, кто по какой-либо причине пропустил первую часть игры, настоятельно советую познакомиться со второй – получите массу удовольствия. Тем более что системные требования по нынешним меркам весьма скромны.

Н

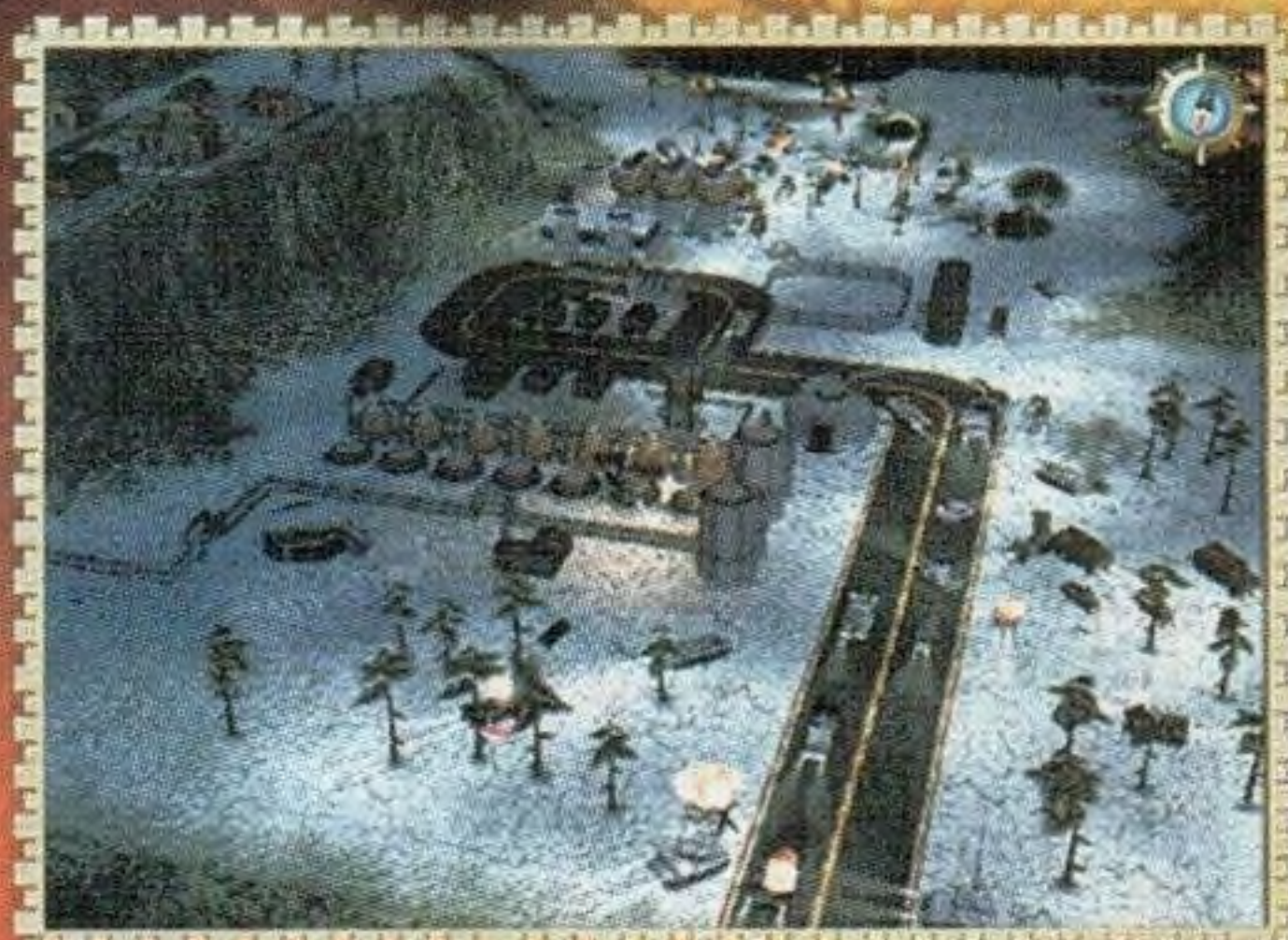
WORLD WAR III

чёрное золото

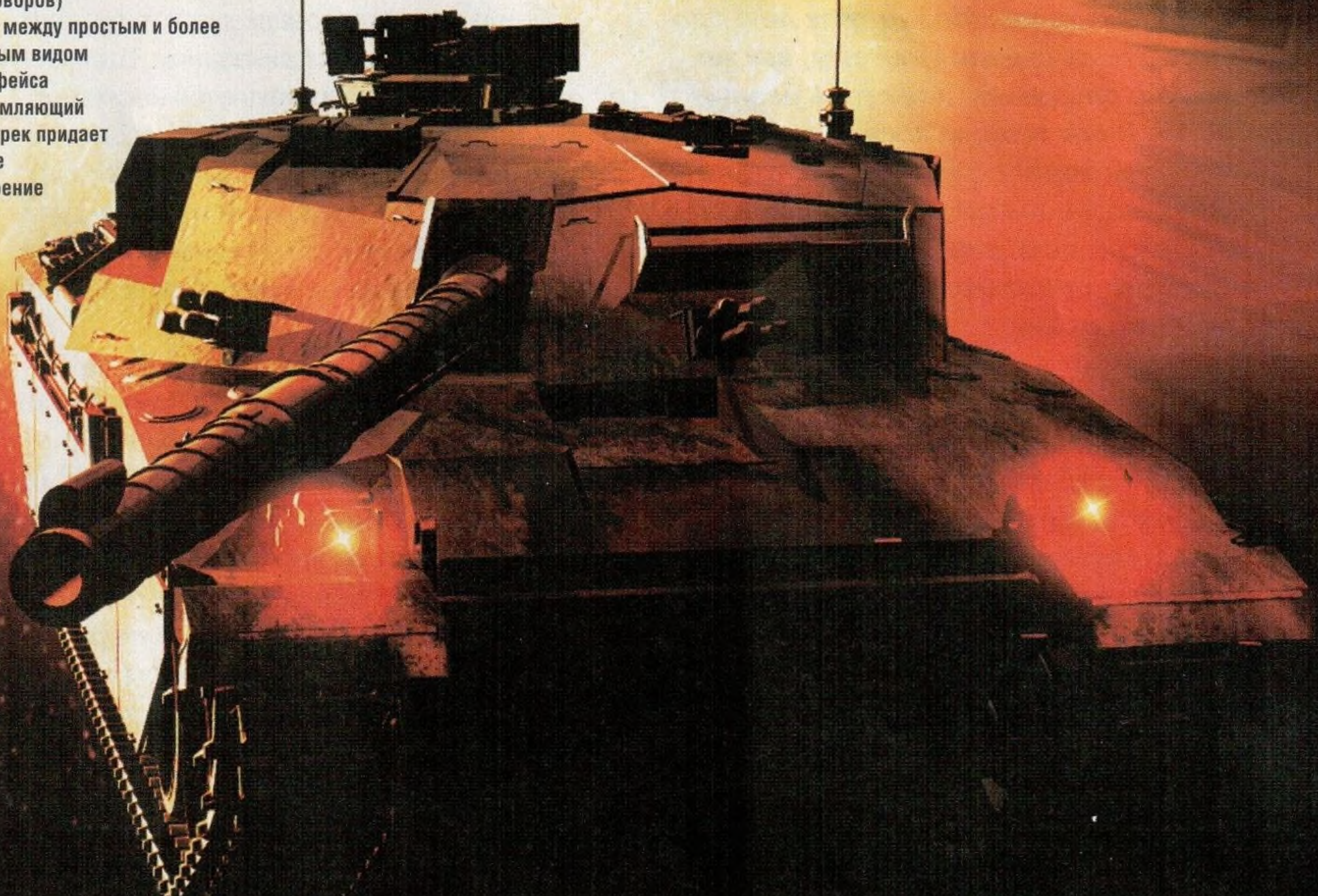
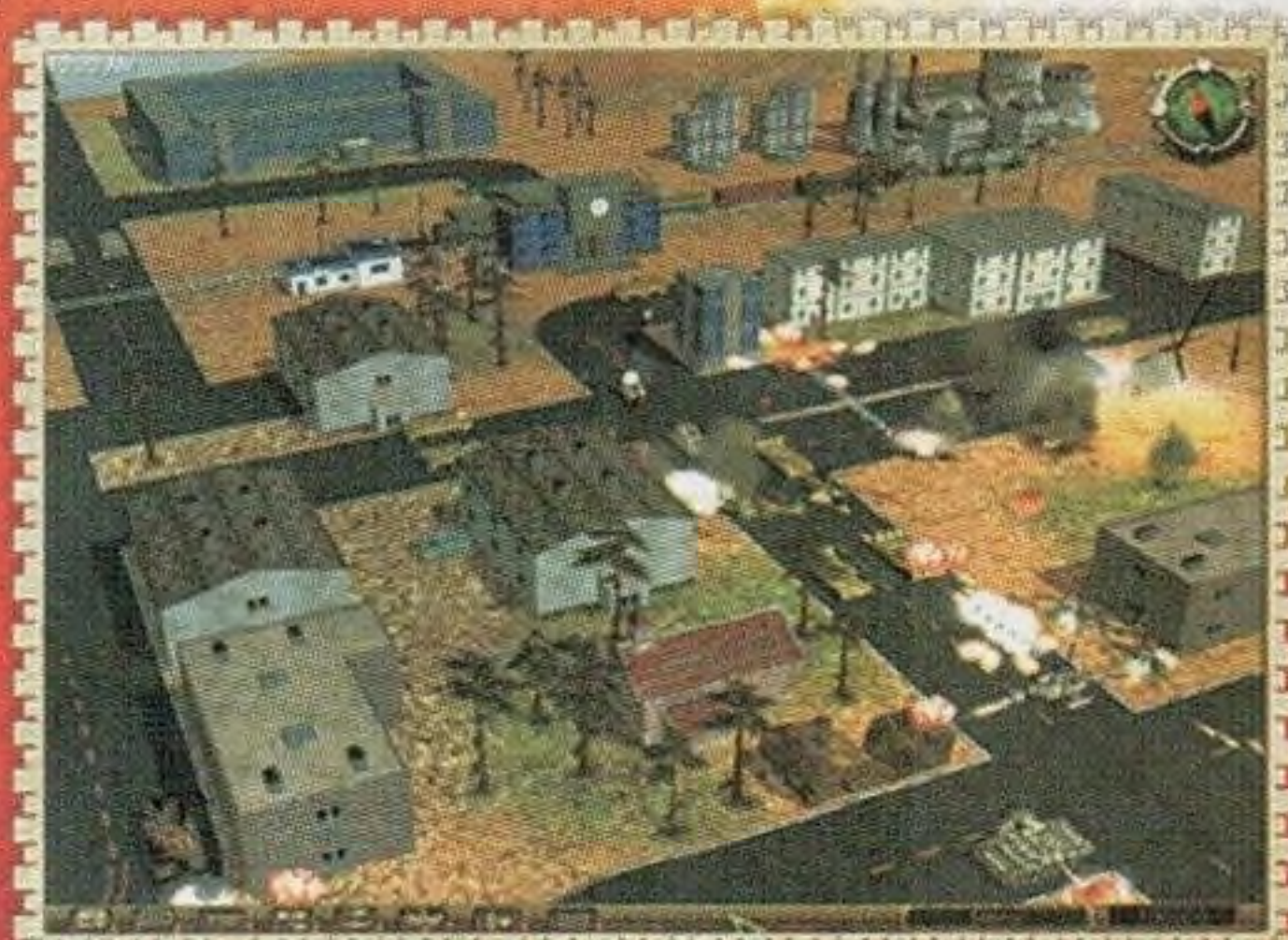
На секретной конференции Центральной Геологической Комиссии ООН были раскрыты ошеломляющие факты. Запасы нефти катастрофически сокращаются.

Ее запасов хватит максимум на 8-10 лет.

Даже высокоразвитые страны не смогут придумать за такой короткий срок альтернативный энергоресурс. Волна протестов проходит по всей Земле.



- Полное трехмерное изображение
- Реальная смена дня и ночи
- Приобретение военного опыта в битвах и сражениях
- «Технологическое дерево» (изобретение нового оружия)
- Система подземных туннелей
- Строительство мостов
- Оборонные системы
- Электронные системы (подслушивание неприятельских переговоров)
- Выбор между простым и более сложным видом интерфейса
- Ошеломляющий саундтрек придает боевое настроение



Три великие державы - Россия, Америка и Ирак - развязывают Третью Мировую войну.

Забудьте про исторические войны с допотопными мечами и копьями.

Отключайтесь от бешенных межгалактических войн с несуществующими лазерными пушками.

Пора ... Пора отправляться на настоящую войну с настоящим оружием. Командуйте сотнями пехотными, воздушными и морскими войсками, оснащенными наиболее развитыми технологиями оружия на сегодняшний день.

Вы приобретаете опыт и знания по мере того, как вы пробиваете свой путь по восходящей лестнице, ведя многочисленные войска к грандиозным победам, или к более горькой неудаче, поражению.

Следите за удивительными живыми сценами, сопровождающие историю!

Используйте удобный издатель карты для создания своих собственных сценариев!



©2001 «Руссобит-М». ©2001 «JoWood». ©2001 «Reality Pump».

Локализовано компанией «Revolt Games»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;

e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru



г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Владимир
ул. Каманина д.30/18

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г. Екатеринбург
ул. Вайнера д.15

г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205

г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклай
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого
д.29 маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304

г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цаплинга д.64

г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Владимир ВЕСЕЛОВ

Невзятая высота

Издатель

Sierra On-Line / СофтКлуб

<http://www.sierra.com>

Разработчик

Stainless Steel Studios

<http://www.stainlesssteelstudios.com>

Жанр

RTS

Требуется

Pentium II 350, 64 Mb RAM, 3D акс

Рекомендуется

Pentium III 600, 128 Mb RAM

Сайт игры

<http://empireearth.sierra.com>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game667.html>

Смотри на диске

видео, обои, скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Оригинальность

Ценность для жанра

Рейтинг 8.1

Время освоения: от 10 до 30 минут

Сложность: средняя

Знание английского: не требуется

В самом начале разработки игры было заявлено, что она соединит в себе Age of Empires и "Цивилизацию". И все это время (более трех лет) продолжались гадания на тему, как же можно соединить две столь разные игры. И вот теперь, когда Empire Earth наконец попала в наши руки, стало понятно – совместить их невозможно. Да никто, собственно говоря, и не собирался их совмещать, рекламный ход такой был.

Вроде бы я должен был испытать жестокое разочарование (ждал ведь эту игру, долго ждал и надеялся), возмутиться коварством разработчиков, заточить гусиное перо поострее, да и раскатать "Империю" в тонкий блин. Однако ребята из "Сьерры" точно подгадали время выпуска игры в свет – после выхода третьей "Цивилизации". Ведь теперь я настроен весьма благодушно: какая, собственно говоря, разница, что представляет собой та или иная игра, если Игра Всех Времен и Народов уже существует?

Так что будем разбираться с Empire Earth совершенно спокойно, отстранено. "Sine ira et studio", - как принято было говорить в античное время. Кстати, до античности в игре приходится добираться достаточно долго, начинается-то игра в доисторические времена.

Age of Empires, однозначно

На экране монитора видим таунхолл (больше похожий на шатер вольного сына степей) и кучку голозадых крестьян, явно ожидающих наших приказаний. Щелкаем на одном из них – появляется несколько квадратиков, символизирующих доступные в данный момент постройки: склад, жилой дом, казарма, храм и башня. Щелкаем на таунхоле, обнаруживаем возможность производства крестьян и собак-разведчиков.

Вот и первая интересная штука – есть возможность отправить любой юнит на разведку, после чего он начнет слоняться по окрестностям. Естественно, рано или поздно на свою беду он нарвется на неприятеля, на чем разведка и кончится, но плата за возможность не отвлекаться на исследование местности не слишком велика. Производим собаку (всего 50 единиц пищи), щелкаем на соответствующую кнопку и спокойно занимаемся обустройством своей столицы. К тому времени, когда у нас есть все нужные постройки, налажена добыча пищи и древесины, собака уже успела обежать окрестности, так что видны несколько месторождений золота, железа и камня. Удобно, что ни говори.

Производим дополнительных крестьян, ставим рядом с месторождениями "сеттльменты" (это такие универсальные склады, куда можно таскать все производимое), и вот уже жизнь в нашей, пока небольшой, державе кипит. Пора переходить в следующую эпоху – "Каменный век".

Стоит это тысячу с небольшим единиц пищи и дает нам новые постройки, новые юниты и новые апгрейды (а вы что ждали?). После того, как мы все это построим и продладем, можно будет перейти в "Медный век", потом в "Бронзовый век" и так далее, вплоть до "Нанотехнологического века".

Продвигаясь по этим векам, мы обнаруживаем там и сям всякие мелкие улучшения и добавления. Например, апгрейд юнитов производится не только в казармах, конюшнях и т.д., но и, так сказать, в полевых условиях. В зданиях нам нужно

Жизнь-то наша изменилась,
Как и все на свете.
На ушах латина висела,
А теперь спагетти.
Народное творчество

провести определенную работу (и затратить некоторое количество ресурсов), чтобы получить вместо, скажем, пращников примитивных лучников. Ну а увеличить дальность стрельбы, скорость, броню и прочее мы можем, щелкнув на любом юните и отдав нужную команду, причем делать это можно даже во время сражения. Более того, тут имеется преимущество: если вы улучшили какую-то характеристику пращника, то и у пришедших ему на смену лучников эта характеристика будет улучшена.

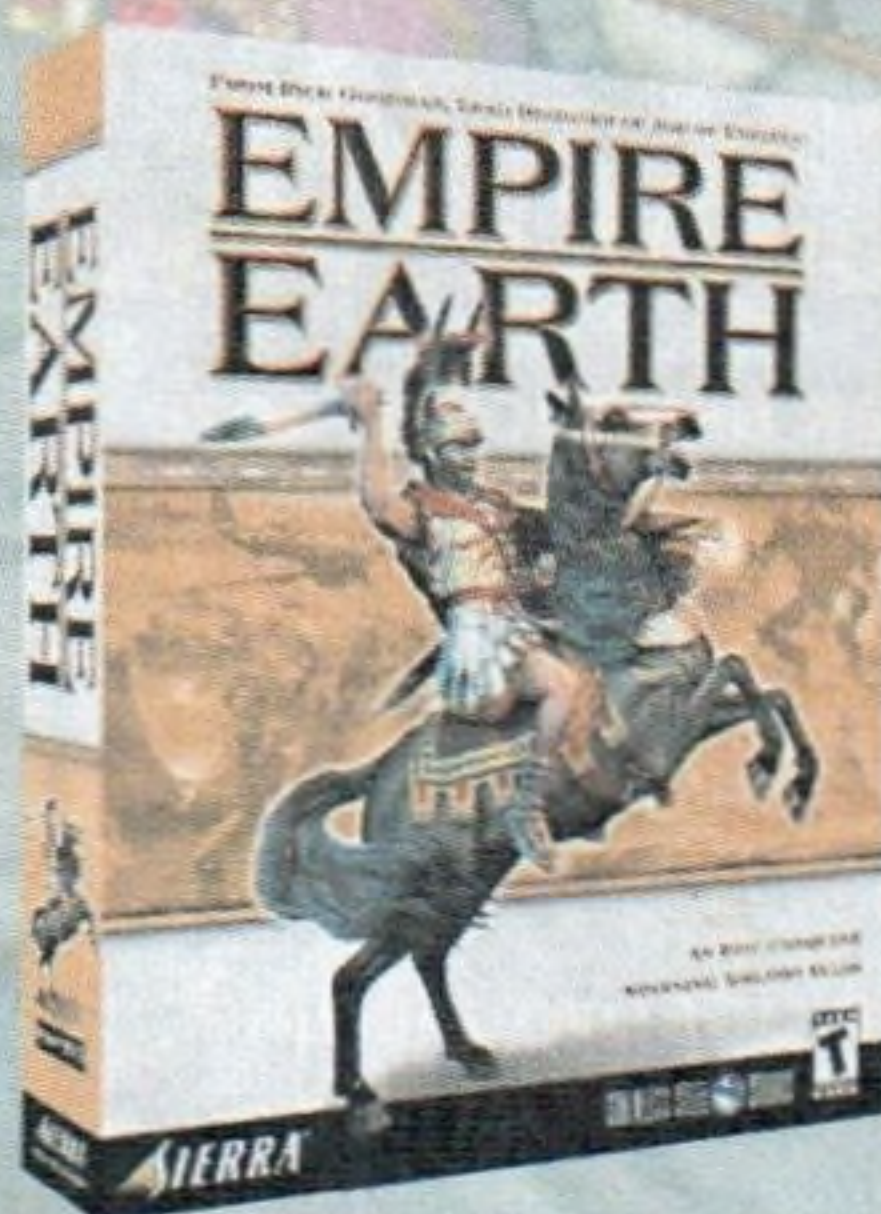
Или, скажем, ремонт и лечение юнитов. Корабли начинают автоматически ремонтироваться, как только попадут в сферу влияния вашей судовой верфи. Ну а для лечения живой силы нужно построить госпиталь (тоже имеющий свою сферу влияния). Вообще эти сферы влияния присущи многим постройкам, и каждая демонстрирует определенный эффект. Возле какого-то строения юниты лечатся, возле другого лучше работают, возле третьего их нельзя перевербовать.

Впрочем, не буду растекаться мыслью по древу. Все, что мы пока видим, - типичный Age of Empires, но с дополнениями, улучшениями и наворотами. И это хорошо (см. мое Слово в предыдущем номере). Выполнили разработчики одну часть своего обещания, Age of Empires в игре присутствует. А как с "Цивилизацией"? Повторяю: "А никак".

Цивилизацией и не пахнет

По мысли разработчиков, от "Цивилизации" должна была быть взята глобальность. Дается игроку возможность начать руководить в начале времен крошечным племенем, ну а через много тысяч лет это племя вырастает в мощную державу, подчиняющую себе весь мир. Да, возможность все это проделать есть, вот только боюсь, что настоящие стратеги воспользоваться ей не смогут. Итак, режим "Random Map".

Тут у нас все под контролем: выбираем размеры мира, его конфигурацию (континент, большие острова, малые острова), насыщенность карты ресурсами, эпоху, в которую начинается игра, и эпоху, дальше которой продвинуться нельзя. Естественно, можно задать и количество оппонентов, уровень сложности, ну и все прочее (что любопытно, есть возможность задавать и максимальное число юнитов). Широко разрекламированная возможность создания собственной цивилизации сводится к тому, что вам выделяется 100 бонусных очков, которые вы пускаете на улучшение разных юнитов (можно увеличить живучесть, броню, силу и т.д., ска-



Начинаем в доисторические времена...

жем, лучников и копейщиков, а можно во все наоборот - танков и вертолетов). Ну а дальше начинается нечто странное.

Задумавшись о возможности победы в классической "Цивилизации" (поскольку, как все будет в третьей, разработчики Empire Earth знать не могли). Космический рейс предполагает исследование кучи технологий и строительство развитой инфраструктуры городов. Военным путем теоретически можно победить достаточно рано, но при солидных размерах мира и большом количестве соперников эта теоретическая возможность стремится к нулю. Получается, что возможность победы естественным образом относится в далекое будущее. А что же в Empire Earth? А вот тут можно победить, что называется, в любой момент.

Если вы при выставлении начальных условий задаете победу по чудесам света (причем максимальное число чудес, необходимых для победы, всего шесть), то победить можно уже в "Медном веке". Причем не теоретически, а практически победить.

Да и чисто военная победа - дело нехитрое. Для усложнения боевых действий разработчики ввели то самое ограничение на количество юнитов, однако ограничивается общее число как военных, так и гражданских юнитов. Но это ограничение можно обойти, используя простой рецепт. Вначале создаете пейзаж на весь лимит. Чтобы противник не мешал вашему развитию, обводите территорию своей державы стеной с башнями (особенно легко это сделать в конфигурации мира "Большие острова"). Под прикрытием стены производите все ресурсы, необходимые для создания солидной армии. После чего начинаете ее строительство, попутно сокращая число пейзажей (есть специальная кнопка, позволяющая уничтожить любой свой юнит). Компьютерные стратеги додуматься до такого приема не могут, поэтому, когда вы придете к ним в гости, их армия будет слабее вашей как минимум вдвое. Вот и получается, что пробегать всю цепочку из четырнадцати эпох вовсе не обязательно.

Посмотрим другие фишки, которые разработчики взяли из "Цивилизации" и попытались их творчески переосмыслить.

Взглянем на чудеса света. Вроде бы они выполняют ту же функцию, что и в Цивиле, строительство Маяка, например, открывает морские просторы, строительство Колизея увеличивает лимит юнитов и так далее. Но мало того, что любое чудо света тут могут иметь одновременно все цивилизации, так еще и любая цивилизация может иметь несколько одинаковых чудес!

О научных исследованиях говорить не приходится, нет их и все тут. Имеем систему апгрейдов, как в любой RTS, ну и смену эпох, как AoE. Думается, если бы разработчики сделали хотя бы что-то, подобное системе науки в "Морских титанах", было бы гораздо больше похоже на "Цивилизацию".

Словом, как я уже предварил заголовком, "Цивилизацией" и не пахнет. И это опять-таки хорошо. Почему? А потому, что

я могу со спокойной совестью отложить Empire Earth и заняться настоящей "Цивилизацией".

Кампании

Впрочем, не буду торопиться откладывать игру в сторонку, надо еще с кампаниями разобраться. Их у нас четыре: греческая, английская, немецкая и русская. Все вместе они описывают историю человечества от первого костра и до полета к звездам. И вот это, пожалуй, самая сильная вещь в игре. Я с большим удовольствием прошел первую кампанию, пробежал несколько миссий второй, достаточно углубился в третью, ну а из четвертой одним глазком взглянул на первую миссию. Впечатления самые положительные.

Миссии достаточно любопытны, снабжены историческими справками, скриптовыми сценками на движке игры и прочими прикрасами. Сложность их постепенно нарастает, так что малоопытный игрок может врубаться в игру без особых хлопот. Во многих миссиях нужно кого-то куда-то привести, что-то где-то отыскать и даже сфотографировать неприятельские укрепления. Есть, однако, и более привычные, в которых достаточно отстроиться по максимуму и вынести неприятеля.

Естественно, это не история в чистом виде, а псевдоистория (см. мои рассуждения на эту тему в октябрьском номере за прошлый год), а в случае с русской кампанией так даже квазиистория (вообще, крайне глупая кампания, с обычной развесистой клюквой). Однако историческая канва сохраняется, события упоминаются, так что, хотя вам и не удастся почувствовать себя Александром Великим или Вильгельмом II, дух эпохи понять возможно.

Приложен к игре и очень приличный редактор сценариев и кампаний, так что в скором времени следует ожидать появления фанатских кампаний, а там, думается, и адд-он от разработчиков последует. Будем ждать. Не то, чтобы с нетерпением, но и не совсем равнодушно.

Под занавес

Верный своему лозунгу "Дело - делом, а потехе час", отложил я напоследок разговор о графике. Разработчики во всех своих пресс-релизах не уставали твердить, что она полностью трехмерная, что имеется возможность крутить карту и масштабировать ее как угодно. От возможности вращения карты отказались в последний момент (в демке она была, в релизе ее нет). А вот масштабирование осталось. Только совершенно непонятно, зачем оно нужно? Чем-либо руководить в режиме максимального приближения невозможно, вселяться в юниты нельзя, так что все эти красивые виды пропадают втуне. Ну, разве что, иногда, когда ждешь производства нужного количества ресурсов или окончания строительства какой-то постройки, можно приблизить карту вплотную да полюбоваться, что там такого ты понаворотил. Ну, еще в сценариях сделаны сценки на движке, в основном - беседы вашего героя с разными персонажами. Без всего этого вполне можно было бы обойтись, впрочем, графика при макси-



мальном увеличении довольно убогая, так что особых ресурсов она не жрет.

Красиво нарисованы корабли, особенно парусные. Признаюсь честно, именно это обстоятельство прибавило к оценке графики балл-другой. Слабость у меня к кораблям, а тут еще и подводные лодки есть, весьма симпатичные.

Неплохо и самолетики сделаны, особенно времен первой мировой. Да, кстати, интересная система руководства воздушными юнитами применена. Аэродромы предназначены как для производства, так и для базирования авиационной техники. После того, как самолет построен, он остается в ангаре; для того чтобы поднять его в воздух, специальная кнопка есть. Дальше самолет будет кружить над аэродромом, пока ты ему какую-то миссию не дашь. Можно просто воткнуть где-то на карте флаг, после чего самолеты станут патрулировать от аэродрома к флагу, уничтожая по пути неприятельские юниты (если встретятся). Так что тут все красиво и удобно.

Вообще к системе руководства юнитами претензий нет, все эти формации, приказы, флаги, сильно облегчают жизнь стратегу. А вот поведение юнитов (AI то есть) эту жизнь осложняет. AI такой, какой мы и привыкли видеть в RTS, - бестолковый. Например, если вы даете задание построить стену, и у какого-то пейзаина будет возможность оказаться между этой стеной и берегом моря, горным массивом или непроходимым лесом, он непременно этой возможностью воспользуется. Так и будет там сидеть, пока неприятель не сжалится над ним и не проломает стену именно в этом месте (у неприятеля-то AI столь же туп, так что обычно проламывает стены там, где воспользоваться проломом невозможно).

Почему так много?

Наверняка вы это спросите, взглянув на рейтинги. Отвечаю: если смотреть на игру исключительно с точки зрения развития ей идеи AoE и того нового, что она вносит в жанр исторических RTS, то Empire Earth - очень хорошая игра. Конечно, она не совсем оправдала надежд, но тут вины игры нет. Я внимательно перечитал сейчас все сохранившиеся у меня пресс-релизы разработчиков и увидел, что обещали они именно то, что и получилось. Вот только многие (и я в том числе) неправильно их поняли. Но разработчики-то в этом не виноваты.

Дело двенадцатое: Поработители плюшевого мишки

Издатель	Sega http://www.sega.com
Разработчик	Smilebit http://www.smilebit.com
Жанр	RTS
Требуется	Pentium II-400, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D уск
Рекомендуется	Pentium III-600, 128 Mb RAM, 32 3D уск
Сайт игры	http://www.sega.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2284.html
Смотри на диске	скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Оригинальность

Ценность для жанра

Рейтинг **5.9**

Время освоения: от получаса
Сложность: средняя
Знание английского: не помешает



Приставка Dreamcast, неудачное детище компании Sega, доживает свои последние деньки. Поначалу казавшаяся такой перспективной, эта система не оправдала вложенных в нее денег и была снята с производства. Последние оставшиеся на складах экземпляры консоли компания выбросила на рынок по смешным ценам, рассчитывая выручить за время рождественского подарочного бума хоть какие-нибудь лишние йены.

Не желая терять еще и деньги, вложенные в создание игр для Dreamcast, Sega дала установку всем своим дочерним компаниям-разработчикам в срочном порядке заточить все еще не вышедшие игрушки под другие платформы, включая и PC. Именно благодаря этому мы с вами имеем нежданно-негаданную радость в виде новой RTS, дримкастового хита Hundred Swords.

Признаться, никогда не думал, что на приставках бывают стратегические хиты. Файтинги - традиционно классные, ролевушки (Final Fantasy и иже с ними) - да,

шутеры - тоже попадают. А вот реалтайм стратегии на приставках как-то совсем не в чести. Не слышал, по крайней мере, ни про один действительно звездный проект. Тем более стало интересно посмотреть на один из таких редких представителей, чудом добравшихся до PC.

Фантазия на тему

Действие 3D RTS Hundred Swords разворачивается в фэнтезийной стране Navale. Местный король почил в бозе,

а в качестве наследника оставил сублильного пацаненка, даром что принца. Ему да его друзьям приходится отбивать внезапное вражеское нашествие, которое не преминуло случиться в междоцарствие.

Предыстория, как, впрочем, и вообще весь последующий сторилан, выдержана в духе типичных анимешных RPG, что неудивительно, если учесть, что графика в игрушке тоже подозрительно косит под аниме. Масса разговоров на отвлеченные темы, неизменные сюжетные повороты, завязанные на мести за убиенных родителей, и прочие высоко-героические заморочки.

Злодеи стандартно коварны, герои непроходимо наивны, но иногда все же выказывают проблески тактического мышления.

Несмотря на корявое управление, над которым разработчики явно не стали напрягаться и переделывать для компьютера (хорошо хоть поддержку мышки сделали - а то с них станется!), игра не выглядит полным отстоем. По стилю она кое в чем напомнила, как это ни странно, Warhammer. Управляем мы отрядами трехмерных воинов числом где-то в дюжину лбов. Во главе соединений стоит по командиру - сюжетному персонажу. Они

являются ключевыми фигурами на поле боя, которые ведут войска в бой, строят различные сооружения, носят крутые магические вещички.

Картография

Карты хоть и трехмерны, но как таковая трехмерность здесь не обыгрывается. Есть два уровня поверхности - пониже и повыше, речки - непреодолимые преграды, кроме указанных на карте бродов. Миссии на таких картах немного напоминают первый Z. В начале каждой из них надо четко определить, кого и куда послать на захват месторождений ресурсов, чтобы обеспечить себе мощную материальную базу. После этого ставишь барак, сажаешь в него одного из командиров и даешь ему наказ "драфтить" на получаемые ресурсы новые юниты. Как только тот наберет максимально уводимое с собой количество (оно зависит от "прокачанности" героя - RPG элемент такой), меняешь его на нового и так набираешь себе армию. Типов юнитов здесь немного, и используются они по принципу "камень-ножницы-бумага": кавалерия бьет магов, маги бьют пехоту, пехота бьет кавалерию. Лучники бьют всех, пока те не подойдут поближе. Тогда бьют уже самих лучников, причем всем лесом.

А причем здесь мишка?!

Хороший вопрос. Ответа не знаю. Появился в начальной заставке игры и еще один раз в одном эпизоде. Просто так. Ни к селу, ни к городу. Других говорящих зверей в игре больше не видел - зачем тогда мишку нужно было ставить? И здесь много таких несусаиц. Вот еще один пример: очень серьезная, казалось бы, разборка "хороших" и "плохих": мать юного принца вступает в гневный диалог с главным злодеем. А на заднем плане отображаются трехмерные модельки тех же персонажей - убогие в плане полигонов, но претендующие на юмористичность, в стиле упомянутого выше Final Fantasy. В результате перестаешь верить в серьезность момента. И так случается очень часто, отчего разочаровываешься в самой игрушке. Все это плюс средненькая графика и неудобное управление, не дающее возможности изменить раскладку, опускают игрушку до уровня выставленной ей оценки. А ведь мог бы получиться классный клон Warhammer...



Штурмуем вражескую крепость. Joan явно получит новый level

ПЕРИФЕРЕРИЯ

Полный перевод на русский язык, профессиональный звук

В самой малоизученной части Дальнего Космоса, в зоне, известной как «Периферия», исследовательский космический корабль «Соляриус» находит руины древней высокоразвитой цивилизации. Вскоре выясняется, что за артефактами Древних охотятся сразу несколько враждующих инопланетных рас, желающих с их помощью получить неограниченную власть над миром. Жестокий конфликт, угрожающий существованию целой галактики, неизбежен.

Ваш герой Макс Адамски — член экипажа «Соляриуса», офицер специального подразделения космических десантников и ветеран войны с могущественной расой насекомоподобных существ, известных как Слагги. В лице Адамски вы будете руководить боевыми действиями десантных подразделений, и успех каждой миссии будет полностью зависеть от ваших действий.

www.nival.com

games.1c.ru

www.fishtankgames.com



RIM-Battle Planets © 2001 Fishtank Interactive, © 2001 TriNode Entertainment GmbH. All rights reserved. Периферия © 2001 Fishtank Interactive, © 2001 TriNode Entertainment GmbH. © 2001 Nival Interactive, © 2001 АОЗТ «1С». Все права защищены.

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**

Энциклопедия Стратега

Как и было обещано, начинаем публиковать материалы по отдельным блокам новой "Цивилизации". Начать мы решили с дипломатии, поскольку именно этот блок претерпел наибольшие изменения. Кроме того, публикуем и первую порцию советов и хитрых приемов, помогающих в нелегкой борьбе с кремниевыми стратегами. Кроме этого, мы сочли возможным поместить пару материалов, в которых рассказывается о любопытных случаях. Думается, многим интересно узнать, а как там другие игроки воюют?

Особенности дипломатических отношений

Павел Шумилов

Установление и развитие дипломатических отношений

С чего начинаются отношения между государствами? Правильно, со встречи высокопоставленных послов и обмена парой-тройкой любезностей и верительными грамотами. Можно даже не искать место жительства соседа, достаточно контакта с любым из его разведывательных отрядов. По умолчанию между государствами считается заключенным мир, если вы не ухитрились вместо приветст-

венных реверансов сразу заехать встреченному дубиной в лоб. Но вот и первая особенность новой "Цивилизации" - знакомство по переписке: вполне можно узнать о существовании неизвестного государства из третьих рук, связавшись с ним по цепочке через знакомых, равно как и самому выступить в роли сводника за чисто символическую плату. Всегда лучше знать о соседях больше, какую бы модель поведения вы не избрали - грубая сила и давление на окружающих, тонкое лавирование между сильными мира сего или мирное сосуществование, торговля и обмен технологиями; работоспособны все три, впрочем, как и их сочетания.

Отношение партнера к вам легко можно проследить по выражению его лица, обратившись к услугам Foreign Advisor'a (недостаток - отображаются лишь семеро из соседей, даже если в игре их больше), или просто вызвав иноземного лидера на аудиенцию. Если вы не считаете себя сильным физиономистом, не беда - это отношение прописывается прямо под портретом и имеет несколько градаций от Gracious до Furious. Первый вариант - сама доброжелательность. "Дружище Бисмарк, не будете ли вы столь любезны удалить ваши войска от наших границ? Конечно, многоуважаемый Мао, мы просто немного заблудились на пути к англичанам, надеюсь, этот ничтожный инцидент не разрушит дружбу между нашими странами?" Но добиться такого непросто, чаще встречается Polite - настороженная вежливость. Furious - это разговоры сквозь зубы - предшествует началу боевых действий или после их окончания.

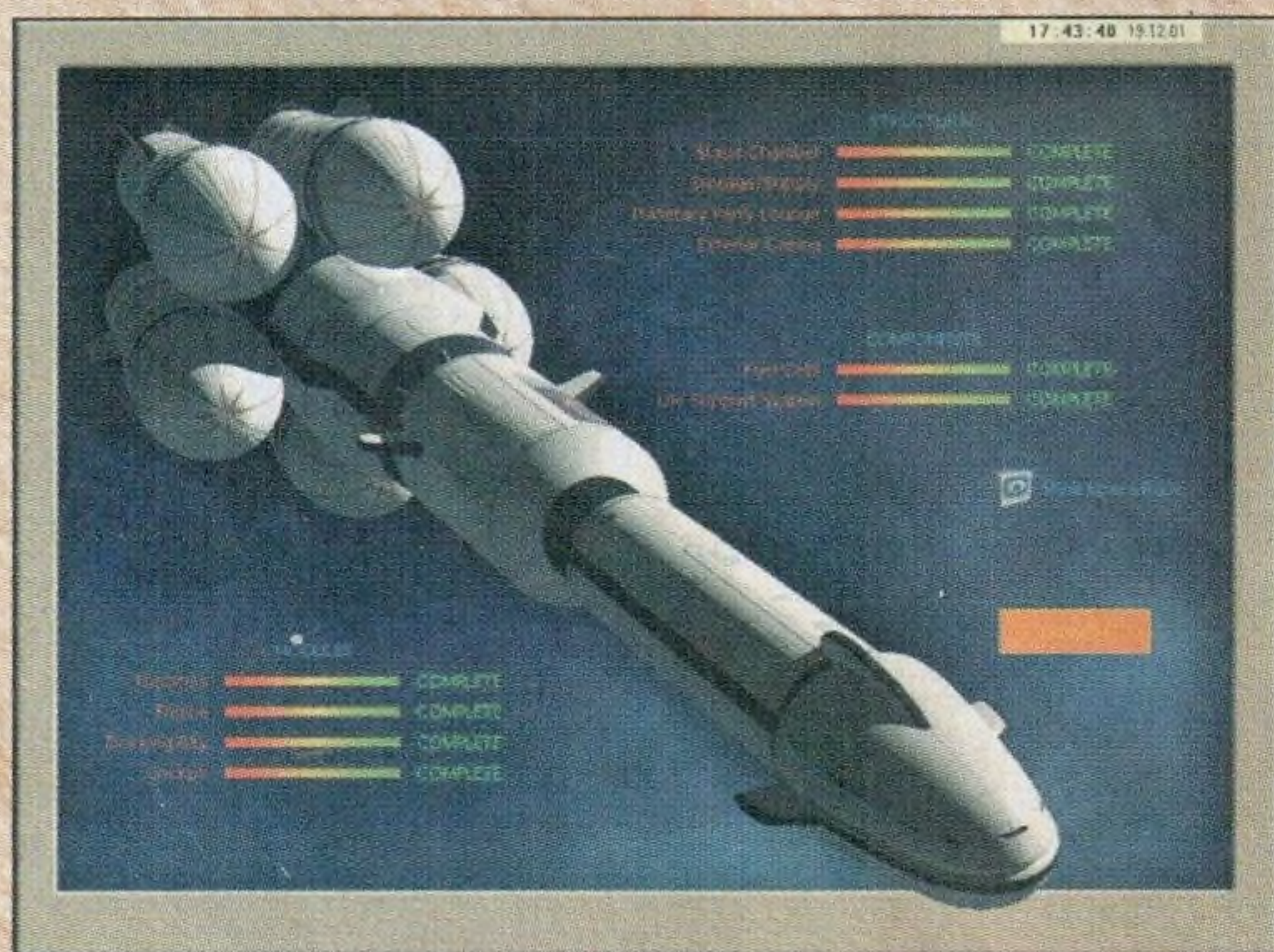
Сперва кажется, что этот показатель не так важен, но первое впечатление обманчиво. От отношения соседа к вам зависит очень многое - как сама вероятность заключения какого-либо договора или сделки, так и та цена, которую вам придется заплатить, что может оказаться экстремально важным в случае необходимости торговать. А ввод в игру системы ресурсов заставляет максимально серьезно относиться к торговле, ведь, если не повезет или не успеете сразу же оседлать необходимые месторождения, придется несладко. Без предметов роскоши возникают проблемы с населением, не хотят работать и делают несчастные

лица, а без стратегических ресурсов просто не доступны многие постройки и юниты. А если учесть, что месторождения соответствующего ресурса проявятся на карте только после открытия соответствующей технологии (железо - после Iron Working, уголь - после Steam Power и т.п.), получается совсем весело - приходится оккупировать перспективные районы, развиваться и надеяться, что через пару тысяч лет ваши геологи найдут здесь нефть или уголь.

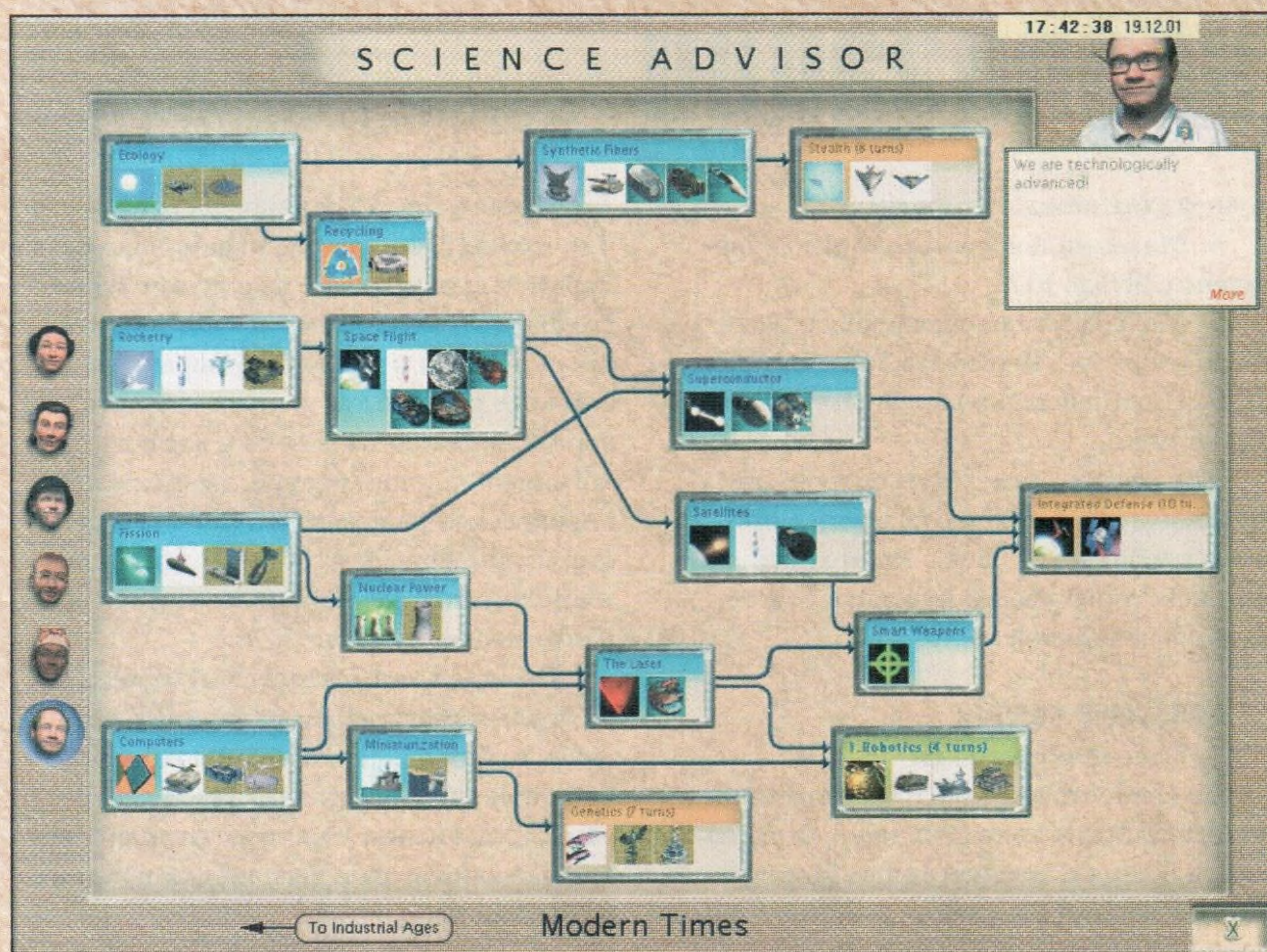
Улучшить отношение к себе можно разными путями, самый простой из которых - подарки. Если у вас наблюдается избыток денег, которые вроде бы некуда девать, не скупитесь на скромные презенты соседям; иногда даже мелочь, пятьдесят монет, способны сдвинуть ползунок настроения с Polite на Gracious. Ведь этот показатель влияет и на вероятность того, что сосед заключит с кем-либо альянс против вас. Более сложные пути (зато оказывающие влияние автоматически) - повышать культурный уровень государства и его удельный вес в мировой политике, не стоит лениться проверять ваше положение по гистограмме развития. Сильных уважают и побаиваются, продвинутых культурно любят и временами даже носят на руках (жители городов, решивших перейти под вашу юрисдикцию).

Извлечение пользы

Серьезные дипломатические возможности недоступны без изучения соответствующих технологий. Так, узнав тайны Map Making, вы сможете обмениваться картами мира и территорий, а открытие письменности позволит за некоторую сумму создавать в соседних странах посольства. Действуют они только в мирное время, но весьма удобны как поставщики некоторой информации о союзниках. По крайней мере, до открытия Espionage и постройки Intelligence Agency, дающего полноценный спектр шпионских возможностей, от контрразведки до инициирования пропаганды и призывов к мятежу, саботажа, воровства мировых карт и даже планов расположения войск (спереть технологию можно и при помощи простых послов). Только учтите, если хотите жить со всеми в мире, не используйте подковерную борьбу, ведь ваши действия в случае



Угрозило меня как-то появиться в катастрофически бедном на ресурсы районе, за всю игру в нем оказалось одно лишь месторождение резины, закупать приходилось буквально все. Но цивилизация выпала научно продвинутая, с экономикой тоже проблем не было, поэтому исследования продвигались быстро, было решено идти на космическую победу. Но для постройки практически всех компонентов космического корабля необходим алюминий, единственный "лишний" источник которого был у японцев. Вокруг императора Токугавы развернулась многоходовая кампания по улучшению его к нам отношения, заключена сделка, все путем, но через некоторое время он сам начинает строить космический корабль и наотрез отказывается эту сделку продлевать (дело в том, что, спустя двадцать ходов, любая из сторон вольна расторгнуть соглашение). Неимоверных усилий стоило уговорить его на возобновление контракта, бешеные суммы золота одновременно и за ход, все неизвестные ему технологии, пришлось даже переориентировать свою экономику на производство богатств, переквалифицировать свободных ученых в сборщиков налогов и разогнать армию (при демократии ее содержание стоит денег). Но мы все же улетели к Альфе Центавра первыми.



провала вызовут серьезное неодобрение. Однако иметь шпионов в стане соседей дело совсем не лишнее — без них, к примеру, не удастся следить за ходом космической гонки.

Соглашения тоже штука очень полезная. Right of Passage дает возможность войскам не только безнаказанно шататься в пределах соседских границ (взаимно, впрочем), но, что куда важнее, пользоваться транспортной сетью соседа, как своей собственной. Особенно это удобно, когда уже протянута сеть железных дорог. Военный альянс — весьма действенное средство против сильного противника, однажды удалось существенно охладить боевой пыл ползших войной ирокезов. Денежные вливания, переговоры — и вот три страны, непосредственно граничащие с агрессором, объявляют ему войну (а тут стоит заметить, что союзнические обещания компьютер добросовестно выполняет). Какие уж тут завоевательные походы, когда дома пожар. Торговое эмбарго в свете упомянутого выше случая также очень помогает, раз уж кто-то не хочет поддерживать мир во всем мире, пусть сопротивляется нашим танкам и автоматчикам при помощи лучников и рыцарей. Работают и пакты о военной поддержке — нередко мир разделяется на два лагеря, и малейший конфликт из-за приграничного городка провоцирует полноценную мировую войну стенка на стенку на земле, в небесах и на море.

Следует учесть, что военный союз и пакт о взаимопомощи - две совершенно разные вещи. При заключении союза против какого-то государства вы тут же автоматически объявляете ему войну. При заключении же пакта о взаимопомощи две державы договариваются оказывать помощь, если одна из них будет атакована неприятелем. Но если одна из держав сама нападет на кого-то, другая вовсе не обязана объявлять этой третьей державе войну. Но тут есть хитрость: если эта третья, уже воюющая, держава атакует юнит, стоящий на территории одной из заключивших пакт держав, это

будет считаться актом агрессии, и вторая держава будет обязана вступить в войну. Отсюда два следствия: воюя с государством, имеющим пакты о взаимопомощи с несколькими державами, желательно ограничиваться боевыми действиями на своей территории. Ну а если вам нужно втравить в боевые действия державу, с которой у вас заключен пакт, поставьте где-то возле границы слабенький юнит, чтобы неприятель не удержался и атаковал его.

Мир миром, но за конъюнктурой нужно следить внимательно. Историю никто не отменял, и уж если начинается очередной передел сфер влияния, стоит подсуетиться и урвать свой кусок пирога, пока на него не уселись другие.

К вопросу о честности. Компьютер очень пристально следит за соблюдением обязательств по договорам. Стоит вам по ошибке или умышленно нарушить соглашение, как весть об этом разнесится по всему миру. Тактика заключения мира с последующим немедленным вероломным нападением умирает, не приходя в сознание. Воспользовались правом прохода по территории, чтобы подвести войска поближе и внезапно ударить, — забудьте о возможности повторить такой трюк еще раз, вам ответят: “Мы помним судьбу несчастных китайцев, вероломный Цезарь!” Заключили военный союз с кем-либо и до истечения срока действия этого договора помирились с приползшими просить пощады врагами — предали своего союзника и впредь будете обходиться исключительно своими силами. Вот такие пироги с гвоздями.

Наконец, появился новый путь к победе, дипломатический. После изучения Fission и постройки кем-либо чуда света — здания United Nations, на планете периодически начинают проводиться выборы генерального секретаря ООН. И тут нужно десять раз подумать, прежде чем это затевать: вполне может получиться, что вас просто не выдвинут, нужно, чтобы страна занимала не менее 25% территории земного шара или население ее составляло не менее 25% человечества

Угрозидило как-то зулусов (второе место в рейтинге на тот момент) поспорить с французами (первое) – ситуация, впрочем, обыденная, лидеры часто грызутся за власть. Французы быстренько подбили на войну за правое дело немцев и англичан, стало понятно, куда ветер дует и кого через некоторое время понесут на свалку истории. Тут нужно заметить, что моя “маленькая Швейцария” (в смысле, мирная нейтральная и богатая страна скромных размеров) находилась как раз между зулусами и союзниками. А рядом лежали несколько зулусских городов, причем, что намного важнее, с месторождениями селитры под боком. Примкнуть к образовавшемуся альянсу, перевести экономику на военные рельсы, быстро создать ударные отряды – и вперед, в неразберихе удалось урвать неслабый кусок чужой территории, а зулусов потом и без моего участия к ногтю притиснули. Обратная ситуация: не обратив внимания на объявивших мне войну индусов, расположенных у черта на рогах, на другом краю огромного континента, был спустя некоторое время раздавлен альянсом десятка наций, как Наполеон. Цепочка военных соглашений – и вот весь мир идет на меня войной, равновесие рухнуло, как карточный домик. Получилась просто “битва народов”, когда индийские слоны шли в бой бок о бок с японскими самураями, персидскими Immortal’ами и тяжелой ирокезской кавалерией.

(глава государства, построившего ООН, выдвигается кандидатом независимо от размеров его державы). При невыполнении этих условий кандидатов (двух, иногда — трех) выдвигают из самых населенных стран. Так что если вы в предвыборные бюллетени не попадаете, вся эта процедура — лишняя головная боль и повод углубиться в тонкости взаимоотношений, попытаться предсказать, кто за кого проголосует, и сделать так, чтобы не победил никто. Избрание кого-либо, кроме вас, генсеком ООН означает поражение. Проще, если стран нечетное количество, — тогда они обычно делятся пополам, и достаточно воздержаться, а вот если четное, кому отдать голос? Если же ваша кандидатура прошла через Центризбирком, нужно бросать все силы на охмурение избирателей. Как в жизни.

Главное достижение дипломатической системы третьей "Цивилизации" – это то, что она намертво вбивает в голову простую истину – войну желательно объявлять ДО начала боевых действий. Что нужно внимательно следить за сроками соглашений и неукоснительно выполнять их, что предавать союзников – дело невыгодное и может аукнуться в самом ближайшем будущем. Что международная обстановка – штука весьма переменчивая, и, чтобы держаться на гребне волны, нужно вертеться, много думать и постоянно принимать решения, оказывающие влияние на дальнейшую судьбу твоего государства, делать порой очень непростой выбор. Она куда ближе к реальности, чем та, что была раньше, и это просто великолепно. Как говорится, спасибо дедушке Мейеру за наше счастливое детство, отрочество, юность – далее всегда.

Хитрости Цивилизации

В этом материале обобщен опыт двухмесячных непрерывных боев, но на исчерпывающую полноту он, тем не менее, не претендует. В игре есть еще много неисследованных уголков, так что продолжение непременно последует. Не все эти советы относятся исключительно к третьей "Цивилизации", кое-какие работали и во второй. Но наверняка ведь есть игроки, начинающие знакомство с "Цивилизацией" с третьей части. Вот им-то эти советы будут весьма полезны. Для начинающих я включил и несколько достаточно простых советов, которые маститым игрокам могут показаться самоочевидными.

Но сначала расскажу о новшествах, которые приготовил для нас неутомимый Сид Мейер.

Новое лицо Цивилизации

Вышел патч версии 1.16f, который не только исправил баги и глюки, но и поменял кое-что в самой игре. Вот основные новшества:

1. Стоимость строительства дворца зависит от количества городов.
2. Уменьшена коррупция.
3. Уменьшено превосходство компьютерных оппонентов в культурном развитии.
4. При расчистке леса щиты добавляются к строительству только один раз



HALL OF FAME					
List high scores for Everyone					
Rank	Score	Name	Civilization	Difficulty	Victory Type
1.	3943	Catherine	Russians	Deity	Space Race (Won)
2.	3941	Catherine	Russians	Deity	Space Race (Won)
3.	3941	Catherine	Russians	Deity	Space Race (Won)
4.	3941	Catherine	Russians	Deity	Space Race (Won)
5.	2623	Catherine	Russians	Monarch	Space Race (Won)
6.	2233	Catherine	Russians	Deity	Diplomatic (Lost)
7.	1413	Catherine	Russians	Monarch	Rank (Won)
8.	927	Catherine	Russians	Regent	Rank (Lost)
9.	921	Catherine	Russians	Regent	Rank (Lost)
10.	662	Catherine	Russians	Deity	Rank (Lost)

за игру (для каждого города).

5. Максимальное число городов увеличено с 256 до 512.

6. Максимальное число ходов на научное открытие 40 (вместо 32).

7. Полицейские участки уменьшают коррупцию.

Как видите, изменения затронули сами основы игры, так что со многим придется разбираться снова. На это потребуется некоторое время, ну а пока советы по первоначальной версии.

Полезные советы

1. Отсечение от воды

До изобретения электричества ирригация возможна только на квадратах, соседствующих с пресной водой. Между тем при некоторых конфигурациях мира таких квадратов может быть очень мало (иногда попадает всего одна коротенькая река или озерцо на целый континент). В таком случае возможно поставить один-два своих города так, чтобы полностью перекрыть соседям доступ к воде. При этом развитие их городов сильно замедлится. Только следите за тем, чтобы, занимаясь ирригацией окрестностей, не подвести воду к границе, откуда супостаты смогут протянуть цепочку к своей державе. Ну и очень строго требуйте удаления неприятельских юнитов, как только их рабочий попытается заняться ирригацией вашей территории.

2. Уничтожение ресурсов

Если в процессе исследования мира вы обнаружили где-то на территории соседей какой-то, не используемый ими в данный момент, ресурс, поставьте на него своего разведчика. Неприятель не сможет построить там дорогу и доступа к ресурсу не получит. Естественно, долго терпеть такое безобразие он не станет и рано или поздно уничтожит вашего разведчика. Но какое-то время он продержится.

После начала военных действий уничтожайте при первой возможности дороги на квадратах с ресурсами. Даже если вы не сможете полностью лишить врага доступа к какому-то сырью, вы сможете расстроить его систему внешней торговли. Более того, если у вас есть аналогичный лишний ресурс, вы сможете перехватить рынок сбыта (поэтому регулярно проверяйте на экранах торговли и дипломатии, не появилась ли у вас новая возможность торговать).

Осаждая неприятельский город, старайтесь первым делом разрушить его связь с общей дорожной сетью вражеской державы. Потеряв доступ к ресурсам, город сможет строить самые примитивные юниты, да и беспорядки в нем начаться могут.

3. Торговля изобретениями

Технологии можно менять, покупать и даже обменивать на ресурсы. Но есть одна тонкость – вы можете просить у соперников только те изобретения, которые в настоящий момент доступны вам для исследования (например, требовать Литературы нельзя, если вы еще не знаете Письменности). Поэтому не торопитесь сразу же выменять или купить все возможные вражеские достижения. Купите какое-то одно, снова зайдите в режим торговли и посмотрите, не появилось ли у неприятеля что-то еще.

4. Игры с туземцами

Свойство варваров устремляться в погоню за вашими разведчиками можно использовать для отвлечения их от атаки ваших городов и увода на территорию соседей. Однажды мне удалось собрать толпу в восемь варварских конников и привести их к столице французов. Последствия для последних были весьма плачевными.

Только учтите, не стоит отрываться от варварского отряда больше чем на две клеточки, иначе он может потерять вас и пойдет совсем не туда, куда вам нужно.

5. Отступление

Отступать могут многоходовые юниты, когда в результате нападения или атаки у них остается всего один хитпойнт. Однако есть исключения из этого правила: а) при противоборстве двух многоходовых юнитов битва идет всегда до победы одного из них; б) если у многоходового юнита перед началом боя уже был один хитпойнт, он отступать не может; в) если в результате атаки многоходовым юнитом одноходового у последнего остался один хитпойнт, многоходовый юнит "увлекается" атакой и бьется до победного конца (частенько этот конец наступает для него).

6. Последний ход

О том, что, когда до открытия какой-то технологии остается один ход, стоит попробовать уменьшить расходы на на-



уку, я уже писал. Но, оказывается, иногда эти расходы можно на последнем ходу свести к нулю. Для этого нужно снять жителя в одном-двух городах с полей и сделать из них ученых. Этой ничтожной суммы (один-два золотых) может оказаться достаточно для завершения открытия.

7. Армии

Юниты в армии атакуют и обороняются по очереди. Причем при наступлении первым вступает в бой юнит с самой сильной атакой, а при отражении нападения врага с самой сильной обороной. Поэтому наиболее рациональный состав армии (при стандартном размере): два атакующих юнита и один оборонительный (например, два лучника и один пикенер).

Неприятной особенностью является то, что армия гибнет при поражении всего лишь одного из входящих в нее юнитов. Кроме того, армии нельзя распускать, а входящие в них юниты апгрейдить. Поэтому, если вы сформируете армию в начале игры, уже к середине ее сила станет мизерной (в сравнении с неприятельскими юнитами). Можно, конечно, ее распустить, получив за это целых 100 щитов, однако не спешите это делать. Такую устаревшую армию можно использовать в качестве умиротворяющей силы в ваших городах (при соответствующем общественном строе). Армия засчитывается за три умиротворяющих юнита. Можно загонять армию и во вновь захваченные города для скорейшего прекращения акций гражданского неповиновения. Наконец, после строительства Пентагона, когда размер армии увеличивается до четырех юнитов, можно добавить к ней самый сильный на данный момент юнит (танк или мотопехоту) и получить небольшое, но иногда весьма нужное приращение его силы.

8. Анархия

Во время смены власти полезная деятельность во всех городах прекращается. Но есть возможность вести научные исследования, хотя и весьма медленными

темпами. Достаточно назначить одного жителя любого города ученым, и исследования будут идти из расчета 32 хода на технологию. Причем после того, как анархия закончится, из времени исследования будет вычтено весьма приличное число ходов. Поясню: предположим, анархия продолжалась шесть ходов, т.е. примерно одну пятую времени, потребного на исследование. Так вот, после установления твердой власти будет вычтена именно одна пятая (если бы наука стояла, вам потребовалось бы на исследование 20 ходов, а так останется только 16). Но учтите, наибольшую выгоду эта уловка дает, если период анархии наступает в момент начала исследования. Кроме того, если расчет после окончания анархии дает менее 4-х ходов, останется все равно четыре хода.

9. Максимум и минимум

Максимальное время исследования любой технологии - 32 хода (после установки патча - 40), а минимальное 4. Так что, если вы, начав новое исследование и установив максимальное отчисление на науку, видите одно из двух этих чисел, начинайте двигать ползунок влево. В случае 32-х (40-ка) ходов его можно сразу отодвигать до минимума (10-20%), причем в случае с 10% можно сдвинуть и до нуля (если в каком-то из городов у вас есть ученый). Ну а в случае с 4-мя ходами подвинуть как минимум на одно-два деления.

10. Потеря города

Иногда возникает ситуация, когда один из ваших городов вдруг переходит под контроль противника. Если такая беда случилась, восстановить ситуацию можно двумя путями: вернувшись на один-два хода назад, построить любое культурное сооружение или нагнав в город войска в количестве, превышающем число жителей. Впрочем, можно и ничего не делать: если мятежный город с трех сторон окружен зоной вашего влияния (а бывают и такие случаи), через два-три хода он обычно возвращается к вам.

Но самый кардинальный способ избежать мятежа в захваченных вами городах - это окончательно уничтожить государство, к которому принадлежат их жители.

11. Пересчет щитов в монеты

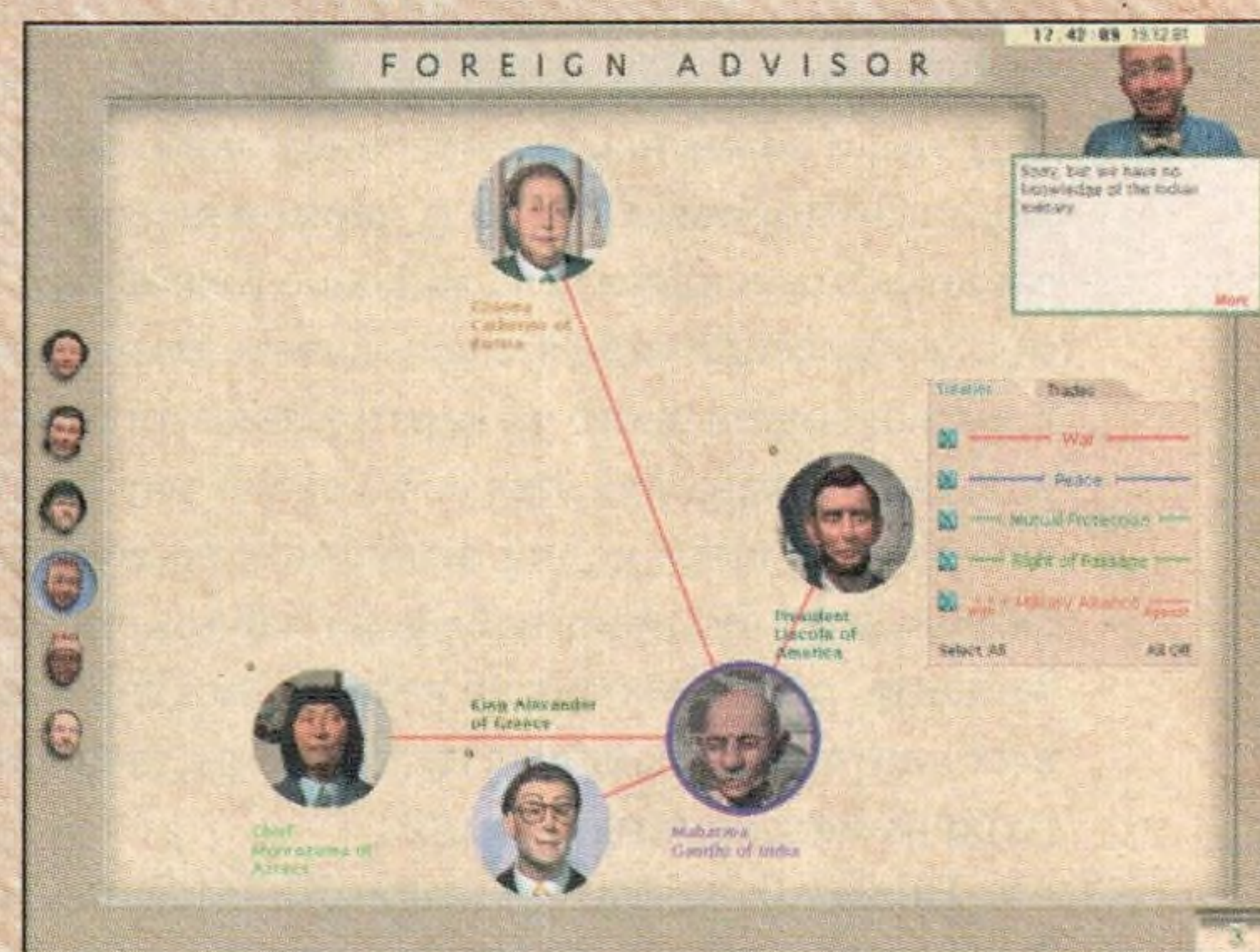
Этот пересчет идет по совершенно грабительскому курсу - одна монета за восемь (после открытия Экономии за четыре) щита. Однако, если ваш город производит меньше восьми щитов, одну монету все равно дают. Так что есть смысл переводить и очень слабые города на производство Wealth.

12. Коррупция

Расхищение народного достояния стало настоящим бедствием новой цивилизации. Причем до конца его изжить не удастся даже при демократии. Только ближайшие к столице города работают более-менее удовлетворительно, на окраинах же вашей державы разворачивается почти все производимое. Особенно велики потери от коррупции в том случае, когда в силу конфигурации мира столица оказывается на краю державы. В таком случае волей-неволей придется подумать о переносе столицы в более удобное место. Однако делать это лучше, когда вы уже можете строить Запретный Дворец.

Внимательно посмотрите на конфигурацию своей державы и прикиньте возможности ее роста. Выберите два города с максимально благоприятными перспективами роста и лежащие примерно на половине расстояния от центра страны к окраинам (естественно, города эти должны лежать по разные стороны от центра). В том, который лежит ближе к теперешней столице и коррупция в котором не слишком велика, стройте Запретный Дворец. Ну а после окончания его строительства во втором возводите Дворец (после чего столица перейдет туда).

Правда, для строительства Дворца в городе, производящем один щит, потребуется очень много времени. Ничего не поделаешь - придется потратить на это дело Лидера.



Продолжение следует

О чем будет рассказано в следующем выпуске энциклопедии, мы еще не решили. Есть материалы по чудесам света, по ведению военных действий, по использованию редактора. Все они интересны и полезны, но вот с чего начинать - решать вам. Пишите письма.

КОНКУРС !

Ты спрашиваешь себя: "при чем тут ты?"

Навигатор Игрового Мира проводит конкурс по игре Civilization III

Мы привели два примера любопытных побед. Каждая из них закончилась с приличным счетом, причем соответствующие правители получили высший титул Magnificent. То есть, по мнению создателей игры, максимальный счет должен лежать в пределах 3-4 тысяч очков. На самом же деле можно набрать значительно больше, но сколько именно?

Мы решили объявить конкурс на высший счет в третьей "Цивилизации". Присылайте нам (на navigat@aha.ru) "сохраненки" предпоследнего хода (только не забывайте сжать их WinZip'ом) и кратенькие рассказы о том, как вам удалось достичь победы.

Игрок, набравший максимальное количество очков, получит модем U.S.Robotics Courier V.Everything® 56K. Среди остальных участников будут разыграны 9 поощрительных призов – интернет-карт РОСНЕТ номиналом 500 рублей, по которым также можно осуществить междугородные и международные телефонные переговоры.

Призы предоставлены мастер-дистрибутором U.S.Robotics – компанией RRC.

P.S. Не забудьте указать свой почтовый индекс, адрес, контактный телефон, а также имя и фамилию (реальные, а не ники!)

P.P.S. Архивы с сейвами принимаются до 31 января. Определение победителей и распределение призов состоится 10 февраля.



RRC
Business Telecommunications

Молниеносная война, или История одного рекорда

Говорят, случайность – улыбка бога. Что ж, в таком случае можно сказать, что совсем недавно при очередной игре в Sid Meyer's Civilization III этот таинственный стратегический бог улыбнулся мне во все свои тридцать два зуба. Я уже давно перешел к случайному выбору всех параметров новой игры, выставляя только размеры карты (тут уж никуда не деться), ведь намного интереснее не подстраивать ситуацию под себя, а попытаться приспособиться к выпавшему раскладу. Итак, при World Size = Tiny генератор выдал мне архипелаг, но с большими островами, так что все четыре цивилизации оказались на одном из них (первый удачный момент, узнал о котором я, конечно, далеко не сразу). Руководить выпало римлянами, милитаристами по натуре, кроме того, очень быстро развивающимися до уникальной боевой единицы. Наука была мгновенно сориентирована на изучение ветки Bronze Working – Iron Working с целью заполучить легионеров вместо стандартных swordsmen'ов. Основав столицу, получил первый сюрприз – варварскую деревушку у самых границ, в которую тут же отправился рабочий. Тут генератор случайных чисел сделал еще один подарок – вместо халявной технологии, анной суммы денег, колонистов или просто пустого места я получил воина. Хотя он был и conscript, но это оказалось совершенно не важно, ведь с этой точки уже были видны границы французского государства, которому не повезло очутиться поблизости. Естественно, создать кого-либо так рано подопечные Жанны д'Арк не успевали, и свежий новобранец победно промаршировал по Парижу, и примерно к пятому ходу Римская империя имела уже два города, а французы были уничтожены. После некоторых изысканий по соседству обнаружили египтяне. О чем можно разговаривать в такой ситуации? Экстренная постройка бараков (опять же, сильно пригодилась особенность милитаристов-римлян быстро возводить относящиеся к воинскому делу строения), экономическое превосходство, и волна войск-ветеранов давит жалкие попытки сопротивления со стороны Египта. А через некоторое время нашлись и последние претенденты на мировое господство – греки – как раз к моменту изучения моими исследователями обработки железа и появления залежей оного на карте. Стоит ли говорить о том, что месторождение оказалось прямо по соседству с городом, что первая же победа легионера над противником послужила триггером для Golden Age, что опыт войсками набирался очень быстро (снова особенность римлян) и после нескольких боев один из множества элитных юнитов произвел на свет лидера, императора Траяна, и была создана непобедимая армия...

Подарки судьбы продолжали сыпаться, как из рога изобилия. Таким образом, уже в 975 году до Рождества Христова была одержана чистая "военная" победа и достигнут результат, к которому не получается даже приблизиться уже очень долго, – 6047 итоговых очков. Такой вот блицкриг. Потрясающий набор удачных совпадений. Тот самый шанс "один на миллион". Впрочем, случайности случаются, но воспользоваться ими тоже нужно уметь. Честно признаю, что это был всего лишь второй уровень сложности, warlord, но, с другой стороны, на низших уровнях и очков дают намного меньше. Так что, пожалуй, все же замечу на прощанье в духе популярной в определенных кругах телепередачи: "А вам слабо?"

Гримасы дипломатии

Первую свою победу в третьей "Цивилизации" на уровне Deity я наверняка не забуду никогда. И не только потому, что она была первой, но и потому, что один из соперников чуть было не вырвал у меня победу буквально на последних ходах.

Ситуация была такая – стандартный размер мира, семь соперников (из которых к концу игры уцелели четверо), ставка сделана на запуск корабля к Альфе Центавра. Космическая гонка началась в XVIII веке, и включились в нее всего две цивилизации, кроме моей, – американцы и греки. Зулусы сильно отставали в науке, так что думать о полете к звездам им было рано, а вот индийцы имели все нужные технологии, однако строить корабль почему-то не торопились. Должно это обстоятельство было бы меня насторожить, но, увлекшись космической гонкой, я его проигнорировал.

И вот, когда до отправления корабля в космический рейс оставалось всего два хода (повторяю, ДВА ХОДА), миролюбивый Махатма Ганди завершает строительство ООН, объявляет выборы главы этой организации. Претендентов двое – я и Ганди, но отношение ко мне со стороны остальных держав, мягко говоря, прохладное. А вот индус, судя по всему, как следует подготовился к данному мероприятию. В результате за меня голосую один я, а за Ганди, кроме него, еще греки и зулусы. Выбор сделан, Ганди получает дипломатическую победу, а я предынфарктное состояние.

"Чистой" победы у меня явно не получилось, но можно было попытаться вырвать хотя бы "грязную". Вернувшись на один ход назад, я принялся анализировать ситуацию. Внимательно изучив карту, обнаружил, что один из индийских юнитов стоит на моей территории. Можно было попробовать использовать ситуацию, заставить Ганди объявить мне войну, что сильно ухудшит отношение к нему со стороны других наций. Однако лучше было предварительно подстраховаться и попытаться заключить с соседями пакт о взаимопомощи.

Проще всего было с зулусами – у меня была целая куча неизвестных им технологий, так что пакт был заключен без особого труда. Американцы в данный момент не знали последней нужной для космического полета технологии (Synthetic Fibers), так что и с ними хлопот не было. А вот с греками пришлось повозиться – технологий они знали даже больше, чем я. Зато у них не было доступа к урану (они несколько раз предлагали мне продать этот ресурс за весьма приличные деньги, но зачем давать конкурентам в руки атомное оружие?). Однако даже предложение поставлять им уран совершенно бесплатно не соблазнило греков на союз. Пришлось предложить им почти все имевшиеся в моем распоряжении деньги.

После этого я вызвал на беседу Ганди и принялся нагло требовать от него два самых крупных города и все его доходы в качестве дани. Отношения сторонника непротивления злу насилием стало резко ухудшаться. Наконец, после пятого или четвертого беспардонного требования, оно дошло до степени Furious. Ну а дальше все было просто: я вежливо попросил Ганди удалить его юнит с моей территории, а он в запальчивости объявил мне войну. В результате чего на миролюбца ополчился весь мир, а мой корабль улетел к Альфе Центавра в 1767-м году. Правда, очков было набрано 3943, явно меньше, чем было бы, если бы в конце игры я не находился в состоянии войны.

Tom Clancy's
RAINBOW SIXTM
ROGUE SPEAR
-BLACK THORN-

- **Захватывающий сюжет**
- **9 сюжетно связанных миссий**
- **Самое современное вооружение**
- **Карты для многопользовательских баталий**
- **Новая миссия «Lone Wolf» — Одинокый Волк**
- **Великолепная реалистичная 3D графика**
- **Музыка, полностью погружающая в атмосферу игры**



©2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Rainbow Six, Rogue Spear and Rogue Spear: Black Thorn are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. All rights reserved.

Правосудие без границ

Террор выбрал новую цель...

В мире совершаются ужасающие террористические акты, и цель бойцов знаменитой команды «Rainbow» — остановить насилие. Доблестные спецназовцы элитного подразделения получают сложнейшее секретное задание. Но на сей раз охотники и жертвы поменялись местами. Прежде спецподразделение «Rainbow» обрушивалось на творящих свои черные дела террористов, как снег на голову — теперь новый, смертельно опасный враг знает, как спецназовцы думают, как они действуют и как оставаться на шаг впереди...

Победят ли силы законности и порядка? По плечу ли такая задача команде «Rainbow»? Решать тебе!

Минимальные системные требования:

Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6.0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения swap-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.

New Media Generation

Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

www.NMG.ru www.vKIDS.ru www.GameBox.ru

Вопросов больше, чем ответов

Издатель

Microids

<http://www.microids.com>

Разработчик

Steel Monkeys

<http://www.steelmonkeys.com/>

Жанр

Автосимулятор

Сайт игры

<http://master.steelmonkeys.com>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game1674.html>

Смотри на диске



скриншоты

Если попытаться коротко охарактеризовать демонстрационную версию Master Rallye, то можно уложиться в одно предложение: три режима игры, две трассы, два класса автомобилей, количество оппонентов варьируется от одного до трех. Впрочем, данная статистика ровным счетом ни о чем не говорит, так как даже после ознакомления с демкой мне не удалось понять, что нас ждет в будущем: хардкорный симулятор или аркада по мотивам знаменитого ралли?

Ожидание смерти подобно

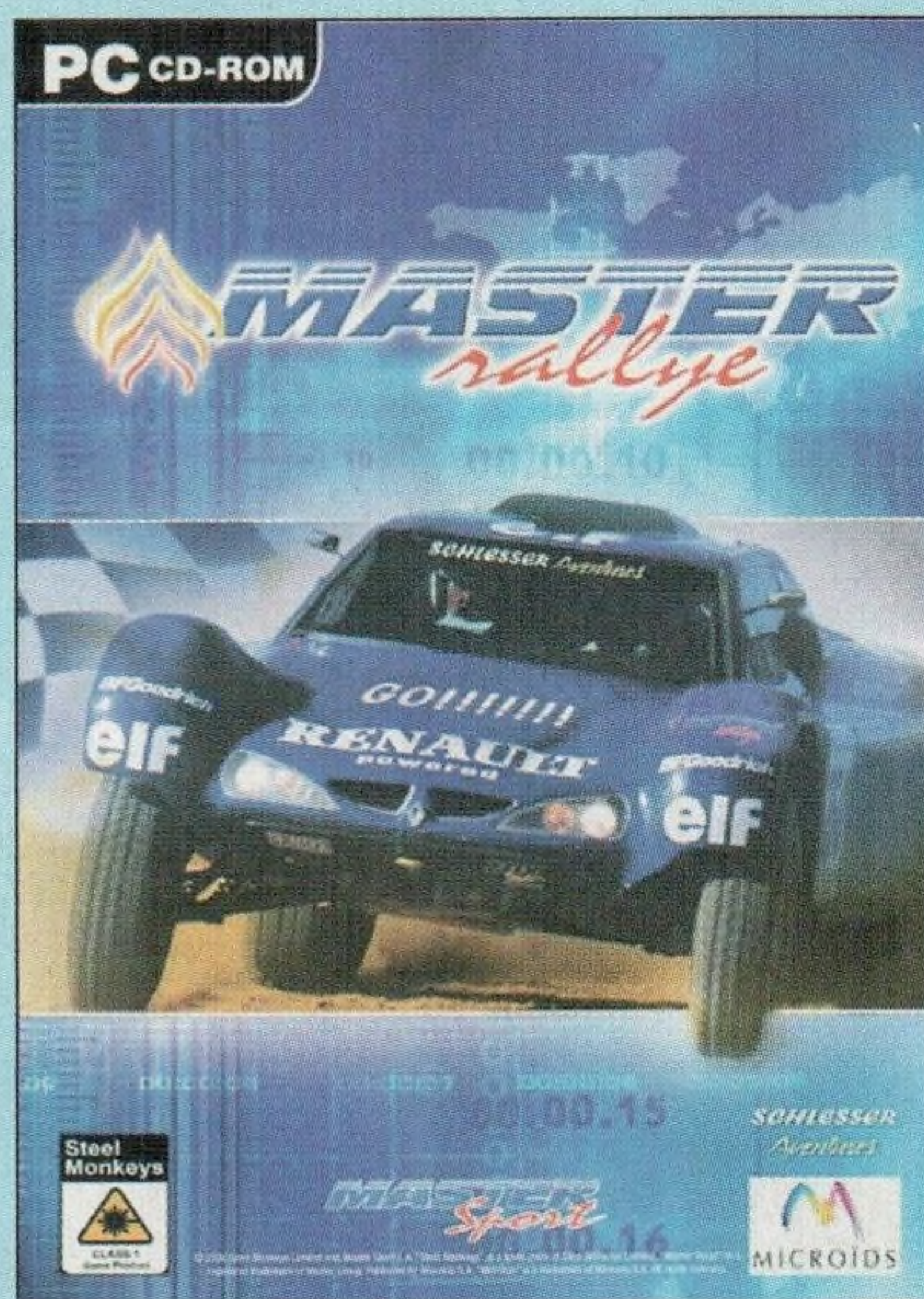
В демке доступна лишь категория Quick Race, в которой уже содержатся режимы Practice, Race и аркадный по своей сущности Checkpoint. Так что приходится иметь дело с тем, что дают.

В Practice и Checkpoint нам предлагают за максимально короткое время преодолеть одну из двух трасс (Франция и Италия), причем во втором случае надо пересекать контрольные точки. В режиме Race бороться надо не с секундомером, а с грамотно устроенным AI противника. "Сделать" компьютерного питомца в открытой борьбе крайне трудно, так как виртуальные гонщики либо лучше вас вписываются в повороты, либо используют грязные приемчики. Им не составит большого труда скинуть вас возле моста в речку или же помочь автомобилю игрока врезаться в огромный камень или дерево. Поэтому приходится наверстывать упущенное в борьбе время на прямых участках или же использовать следующую фику...

Оказывается, трассы в Master Rallye устроены таким образом, что всегда найдется альтернативный путь. Например, проселочная дорога огибает маленькую речку. Если вы рванете по намеченному курсу, то вам придется сделать огромный крюк. Попробуйте перепрыгнуть через этот смехотворный водоем или же преодолите его вброд, так вы не только нагоните своих оппонентов, но даже выбьетесь в лидеры.

Физику отдали лирикам?

Анонсированная реалистичная система просчета повреждений должным образом себя так и не проявила. Постоянно ловишь себя на мысли, что последствия встречи с большими твердыми предметами наступают лишь периодически: то вмятина на бокку появится, то неоправданно сильными получаются заносы, то еще какая-нибудь беда приключится. Но четко организованной и правдоподобной модели повреждений найти так и не удалось. Ладно, спишем данные орехи на аркадный режим гонок и на сыроватость самой игры. Зато можно заранее вынести благодарность тем сотрудникам Steel Monkeys, которые отвечали за реализацию специфических черт автомобилей. Сразу ощущается, что джип Nissan Navara – это джип, а багги Шлессера Megane 2001 – это багги.



Разные скорости, проходимость, устойчивость и так далее. Одним словом, чудесно. Осталось посмотреть, чем будут отличаться друг от друга разные марки одного и того же класса.

Дизайнерам – пять, остальным – посмотрим

Видимо, разработчики решили специально спутать все карты. Мало того, что они не дали разобраться с жанровой характеристикой своего проекта, так они еще оставили открытым вопрос о графике. Демка не желает работать ни в каком разрешении, кроме как 640x480. Впрочем, даже в таких условиях Master Rallye выдает качественную картинку.

Отдельной похвалы заслуживает дизайн трасс. На французском участке длиной в 6,3 километра соседствуют и холмы, и извилистые речки, и море, и даже горы с водопадами. Места, где отсутствуют подобные дива, встречают гонщиков не менее красивыми деревьями и кустарниками. Причем растительность выкрашена не в однообразный темно-зеленый цвет, как это сделано в Rally Trophy, а переливается многочисленными оттенками зеленого и коричневого. Сюда бы разрешение повыше, и скриншоты можно со спокойной совестью отправлять на конкурс лучших художников-пейзажистов.

Большой вопрос

Увы, все свои водительские навыки нельзя продемонстрировать в категории Rallye Cup, Master Rallye, Invitation и Challenge, которые станут доступными лишь в полной версии. Именно в них заложена вся соль игры. Смогут ли Steel Monkeys воплотить все свои наполеоновские планы, доведут ли они до ума систему повреждений, предоставят ли нам возможность копаться в гараже? На все эти и многие другие вопросы ответит лишь релиз.

Российское бездорожье, ну куда без него?



Камера установлена прямо на бампере



Не успел стартовать, как меня уже кто-то "поцеловал" в... гм... спину



POOL OF RADIANCE

FORGOTTEN REALMS

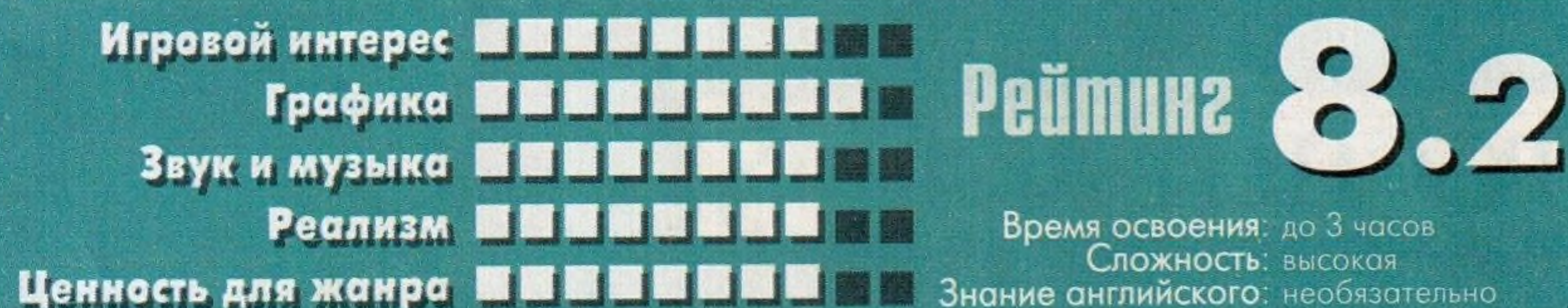


© Ubi Soft, Inc. Все права защищены. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS и эмблема Wizards of the Coast являются зарегистрированными товарными знаками Wizards of the Coast, Inc. (дочерней компании Hasbro, Inc.). POOL OF RADIANCE является товарным знаком Wizards of the Coast, Inc. Ubi Soft Entertainment, эмблема Ubi Soft и эмблема SSI являются зарегистрированными товарными знаками Ubi Soft, Inc. Все прочие товарные знаки и названия являются собственностью их владельцев. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Ubi Soft, Inc.; 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры POOL OF RADIANCE в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**

Наш новый Футбол!

Издатель	EA Sports http://www.easports.com
Разработчик	EA Sports http://www.easports.com
Жанр	Футбольный симулятор
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium II 300, 128 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.fifa2002.ea.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1548.html
Смотри на диске	скриншоты

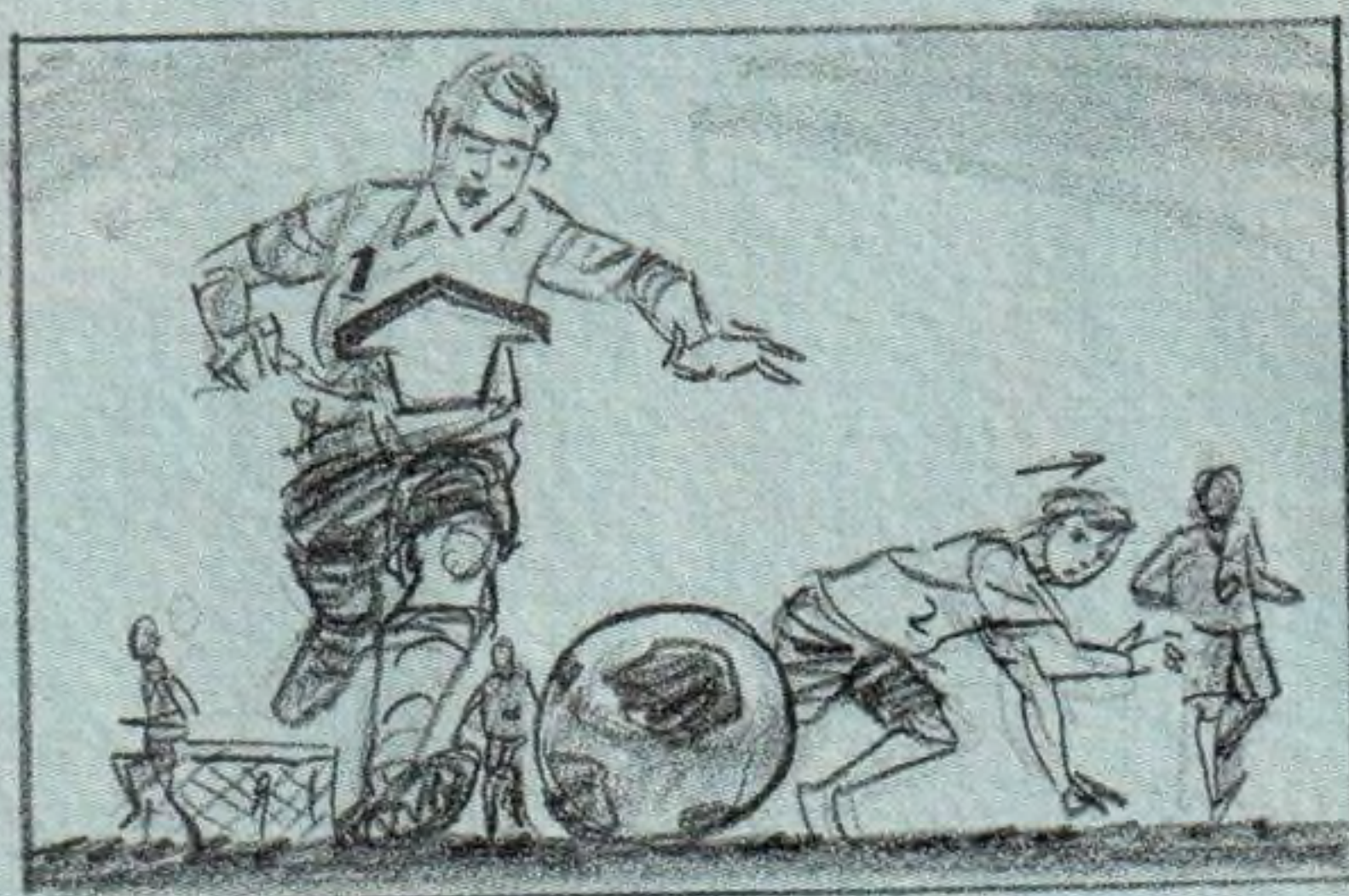


Нас вынудили прикупить 3D-акселератор, нам запретили тренироваться, нас вновь лишили возможности играть за российские клубы, наконец, едва ли не половину национальных сборных составили безымянные игроки с номерами вместо фамилий. Но, несмотря на все эти недоразумения, мы довольны новым футболом и, что самое главное, небезосновательно.

Несмотря на оптимистичный тон материалов, предваряющих выход в свет FIFA Football 2002, очередное футбольное творение EA Sports мы ждали с некоторым опасением и даже скепсисом. Все-таки, как ни крути, но уже в течение последних трех-четырех лет нам под разными названиями преподносили, по сути, одну и ту же игрушку. Новшества появлялись и исчезали, сменяя друг друга и создавая видимость прогресса, однако основы игры не менялись. Казалось, что теперь нас ждет очередная серия футбольной эволюции.

Сейчас, когда первый щенячий восторг от нового футбола уже прошел, можно утверждать, что FIFA Football 2002 удалась. Причем получилась игра весьма доброт-

ной, пусть и с рядом спорных моментов, хотя и те в большинстве своем являются всего лишь "детскими болезнями" проекта, который, будто родившись заново, готовится в корне изменить наше представление о компьютерном варианте самого популярного вида спорта.

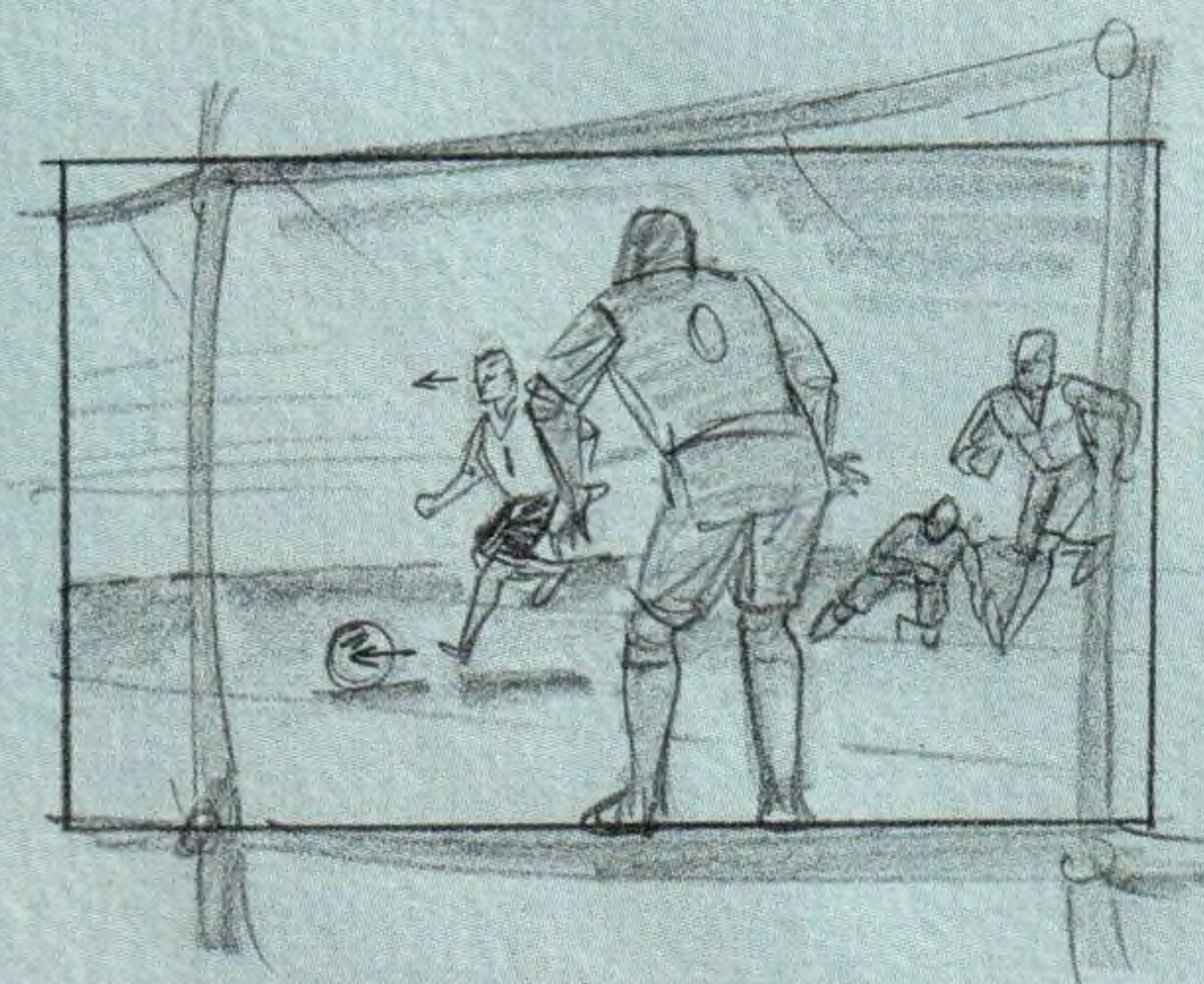


Эволюция

Новые веяния FIFA Football 2002 дают о себе знать уже в самом дебюте общения с игрой. И первое "откровение от EA Sports" ожидает нас в уже опциях.

Невероятно, но факт. Нам наконец-то позволили сменить клавиши управления. Мы долго просили, долго хотели и получи-

ли. Обрадовались. И только потом сообразили, что сия благотворительная акция со стороны разработчиков слегка запоздала, наш организм ничего, кроме традиционной раскладки WASD, уже не воспринимает. Актуальным представляется лишь легкий "тюнинг" клавиш, отвечающих за специальные движения, хотя и здесь предложенный разработчиками вариант особых нареканий не вызывает.



Разработчики увеличили количество доступных турниров. Помимо полутора десятков национальных первенств и широко разрекламированной дороги к Кубку Мира 2002 года нам предоставили шанс попробовать свои силы еще в одиннадцати турнирах: от чемпионата Старого Света до новоиспеченного Кубка Конфедераций. А ведь кроме этого еще есть грамотно выполненный механизм создания своего собственного чемпионата, который отныне можно на веки вечные помещать в изначально предлагаемый набор футбольных мега-разборок.

Отдельного доброго слова заслуживает режим FIFA World Cup Qualification. Здесь надо отдать должное разработчикам, с удивительной точностью "портировавшим" это крупнейшее футбольное мероприятие из нашей жизни в игру. Расписание матчей, даты и места их проведения целиком и полностью соответствуют реальному положению вещей, что дает нам уникальную возможность еще раз, но уже своими силами, пройти этот тернистый путь к финальной части мирового первенства, триумфально завершив его хет-триком Владимира Бесчастных в ворота сборной Швейцарии. Здесь, правда, кроется одно небольшое разочарование. Дело в том, что победой в отборочном турнире все собственно и ограничивается. самого Кубка Мира 2002 в игре нет, он выйдет в виде отдельной игры летом нынешнего года, причем, как заявляют разработчики: "Тех, кто успешно пройдет FIFA World Cup Qualification, в нашей следующей игре ждет сюрприз". Судя по всему, речь здесь идет о возможности прямого попадания на мировое первенство. Как это будет реализовано? Пока на этот вопрос никто, кроме разработчиков, ответить не в состоянии. Что ж, проживем - увидим...

А вот что огорчило, так это уже упомянутые безымянные составы многих национальных сборных. Другим неприятным моментом стала невозможность сыграть

Небо в сеточку



Между прочим...

1. FIFA Football 2002 стала юбилейным десятым симулятором футбола от EA Sports, выпущенным на PC.
2. Лидером Gorillaz, авторов титульной композиции игры, является Деймон Олборн, ранее работавший в группе Blur и написавший саундтрек к незабвенной FIFA RTWC 98.
3. Защитник московского "Локомотива" южноафриканец Джейкоб Лексето по ошибке разработчиков имеет в игре белую кожу и типичную европейскую физиономию.
4. Отсутствующий режим тренировки присутствует в версии игры для Playstation.
5. На официальном сайте Electronic Arts есть пресс-релиз на русском языке. Пустячок, как говорится, а приятно:
<http://products.europe.ea.com/product.asp>.

в Лиге Чемпионов за наш "Локомотив" – единственный из российских клубов, нашедший свое место в FIFA Football 2002, правда, над названием Moscow.

В целом же эти недоработки легко исправимы. От вас потребуются лишь посетить наш сайт "Русской Лиги 2002" (rl2002.gamenavigator.ru) и скачать себе свежую версию одноименного патча, который добавит в игру российский чемпионат и все наши ведущие клубы в европейские кубки.

Наши денежки ушли на нужное дело

Внешний вид новой FIFA Football 2002 вполне заслуживает самой что ни на есть высокой оценки. Заметно улучшилась прорисовка зрителей на трибунах и самих стадионов, которые своим величием способны вызвать даже некоторое подобие мандража, особенно на первых порах общения с игрой. Существенно повысилось качество футбольных полей, в прежние годы вызывавшее особые нарекания со стороны играющих слоев населения. Да чего



Игроки, зрители, охрана, оператор – все как положено

уж там скрывать, практически все, даже на первый взгляд незначительные, детали, будь то сетка на воротах, разметка или же угловые флажки, стали еще более похожими на свои оригиналы, являющиеся декорациями футбольного спектакля в реальной жизни.

Вот мы добрались и до самих футболистов, чьи модели и движения стали главной фишкой графической начинки нового продукта EA.

Во-первых, в игру после годичного отсутствия вернулось понятие о росте и весе. EA Sports и в прошлом пытались экспериментировать с проработкой этих параметров, однако лишь в нынешнем году им удалось довести до ума виртуальное воссоздание этих немаловажных характеристик игроков. Так что отныне у миниатюрного Александра Панова будет мало шансов перепрыгнуть голландского защитника-гренадера Япа Стаама, который, в свою очередь, получил неплохую возможность побороться за верховой мяч даже с вратарем соперников.

Во-вторых, футболисты стали мокнуть от дождя и даже, пардон, потеть. Правда, здесь кроется одна небольшая оплошность со стороны разработчиков, заключающаяся в том, что в случае замены на поле вместо взмокшего в ходе матча иг-



рока выходит настолько же потный резервист. Неприятно. Можно, конечно, предположить, что этот самый запасной игрок перед своим выходом на замену провел весьма интенсивную разминку – ведь, в конце концов, наше воображение играет далеко не последнюю роль в создании игровой атмосферы.

Наконец, игроки серьезно обогатили свой арсенал новыми телодвижениями, как сугубо футбольными, так и внеигровыми. Наиболее существенные изменения здесь коснулись модели поведения вратарей, которые отныне перестали напрягать нас однотипными прыжками за всем подряд, что находится в зоне их досягаемости. А вот обещанная новая система выполнения подкатов, признаться, подкачала, ибо визуально разница между правильным отбором мяча и фолом практически неразличима, так что здесь приходится действовать практически на ощупь.

Однако в целом графическую реализацию FIFA Football 2002 можно признать успешной и вполне заслуживающей похвалы.

Здесь кто-нибудь хочет?



Революция

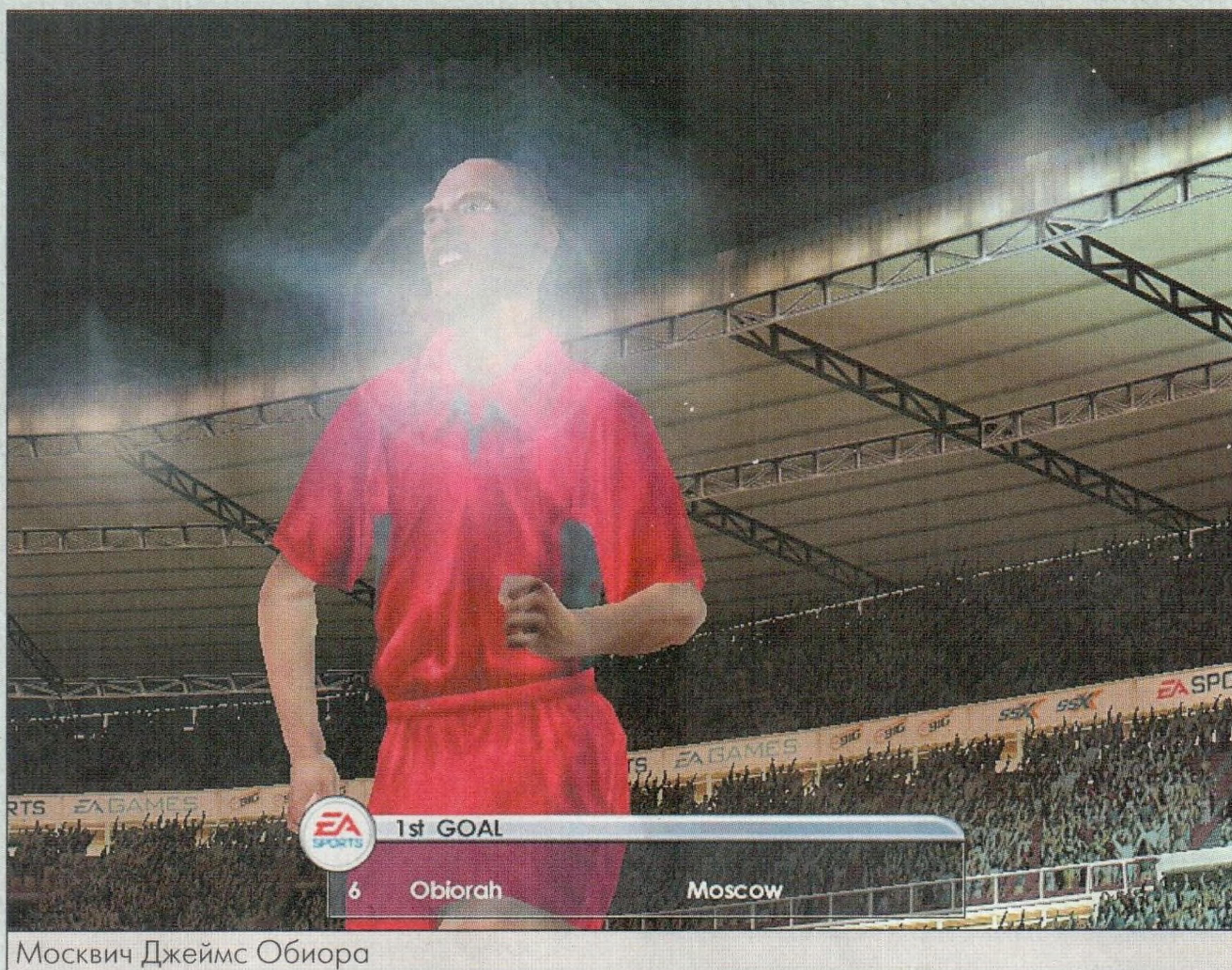
Начнем мы, безусловно, с новой системы игры в пас, ибо именно она является главной составляющей новизны игрового процесса FIFA Football 2002, лишаящей игру всяческих подозрений в аркадности. Нечто подобное мы могли видеть еще полгода назад в UEFA Challenge от Infogrames (смотри июльский “Навигатор” за прошлый год), однако здесь EA Sports удалось продвинуться намного дальше, полностью изменив свое новое детище и заставив даже наиболее матерых поклонников своего творчества заново постигать азы виртуального футбола.

Действительно, раньше весь игровой процесс заключался в шустрой перепасовке от одних ворот до других, единственной преградой для успешной реализации которой мог стать лишь игрок команды соперников, не вовремя оказавшийся на пути мяча. Сама же кожаная сфера не признавала никаких адресатов кроме партнера по команде и всегда отправлялась только ему в ноги или на ход.



Теперь же передаче можно задать какое угодно направление, и если на пути мяча не окажется вашего одноклубника, то он (имеется в виду мяч) рискует стать бесхозным. Такое, казалось бы, простое решение, вкупе с новым индикатором силы паса, создает, по сути, безграничные возможности для творчества на футбольном поле и превращает игру в настоящее искусство. Вы можете плести изящные ажурные спартаковские комбинации, устраивать хитроумные стеночки и острые забеги или же, резко остановившись, сменить фронт атаки и выдать мяч находящемуся в более выгодном положении товарищу по команде. Такой вот постоянный поиск оптимального продолжения атаки является немым атрибутом FIFA Football 2002.

Остановимся немного поподробнее на возможности игры в стенку, которую EA Sports в этом сезоне сумели достойно реализовать. Раньше, управляемый компьютером, наш одноклубник, с которым мы желали сыграть в стенку, получив мяч, тут же возвращал его нам, совершенно не заботясь о том, способны ли мы этот мяч принять, в результате чего потенциальная



Москвич Джеймс Обиора

стеночка превращалась в самую настоящую передачу инициативы сопернику. А вот в FIFA Football 2002 после передачи мяча партнеру мы имеем время на то, чтобы избавиться от опекуна, выйти на свободное пространство, а уж только после этого получаем мяч обратно.

Прорвавшись через все перипетии комбинационного футбола, мы добираемся до ворот соперника и обнаруживаем, что забить гол стало намного сложнее: теперь направление мяча после вашего удара еще более тонко задается курсорными клавишами, чрезмерное воздействие на которые приведет к промахам из самых, казалось бы, выгодных положений. С другой стороны, умелое нанесение удара позволит поражать ворота соперника из-за пределов штрафной площади, что в прошлых играх FIFA Soccer случалось только по большим праздникам.

Обновленный геймплей потребует долгого привыкания, прежде чем вы перестанете быть легкой добычей для AI. Здесь очень бы пригодился столь необходимый, особенно на первых порах, режим тренировки, однако EA Sports в самый последний момент решили не включать его в игру.

Кроме того, новый движок не обошелся без некоторых недоработок, в основном заключающихся в игре компьютерного оппонента, который, к примеру, не признает никакой тактики, кроме как дальний верховой заброс мяча за спины наших защитников на ход одному из форвардов. Однако все эти неурядицы являются неизменными спутниками любых нововведений, и, будем надеяться, что, работая над дальнейшим усовершенствованием геймплея, “спортсмены из EA” пойдут в верном направлении.

Просто звук

Что касается звука, то здесь ничего нового нам не предложили. Заглавная композиция от модных ныне Gorillaz звучит вяло и способна зарядить на свершение футбольных подвигов лишь истинных поклонников творчества “обезьянок”.



Для тех же самых музыковедов в игру добавлена новая возможность включения музыки непосредственно во время матча.

Речь комментатора и “дыхание трибун” выполнены на добротном прежнем уровне, равно как и опция звука “на поле”, дающая нам возможность слышать то, как футболисты разговаривают друг с другом в процессе игры.

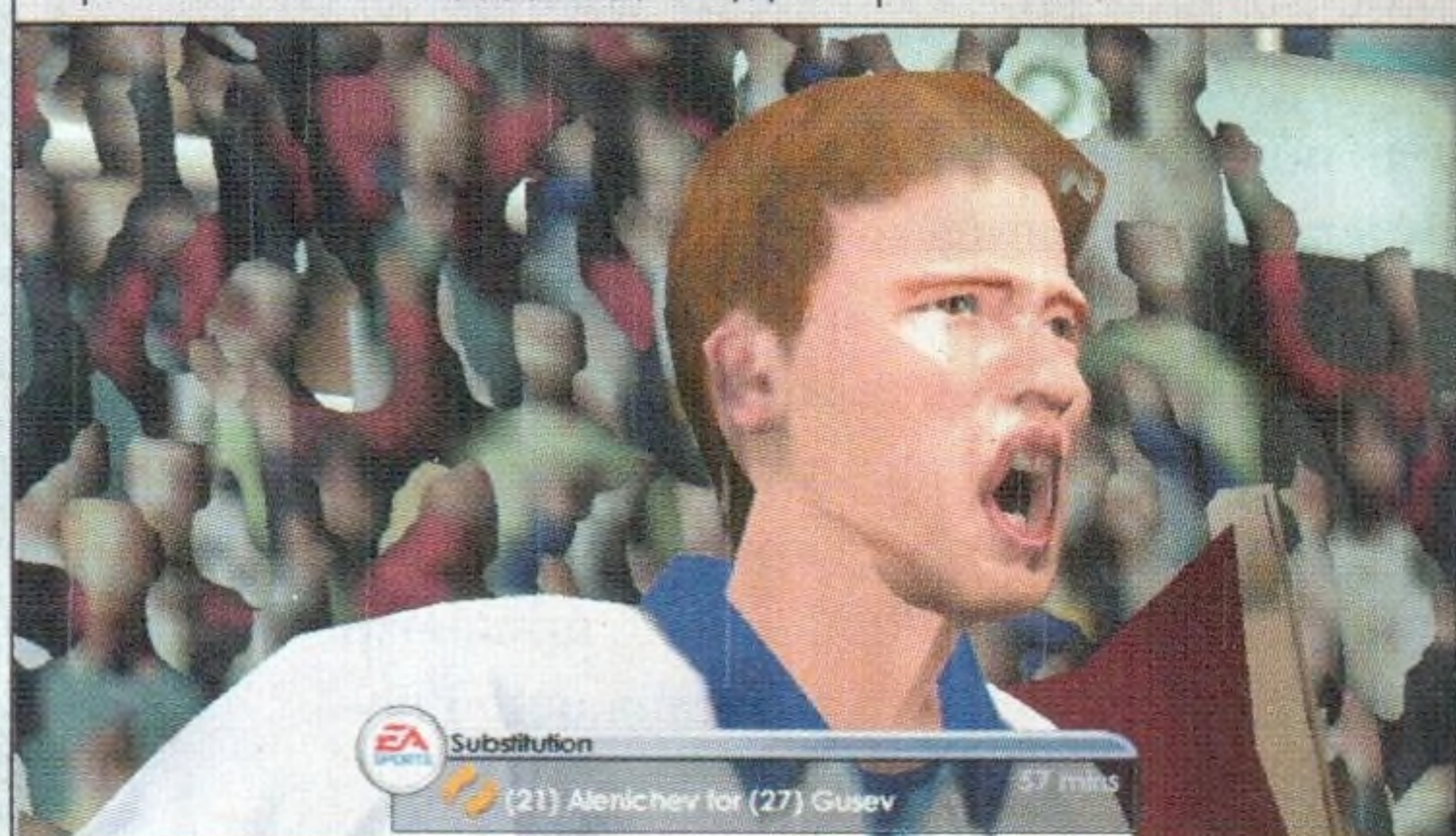


Лед тронулся, господа присяжные заседатели!

Эта легендарная фраза великого комбинатора как нельзя лучше подходит в качестве завершения обзора не просто очередного, а действительно нового футбольного симулятора от EA Sports. Канадские девелоперы вновь напомнили о своем умении продуктивно работать, подарив нам FIFA Football 2002 – новое слово в мире виртуального футбола, вполне способное вдохнуть новую жизнь в этот, казалось бы, безнадежно кризисный жанр.

А уже через полгода нас ждет следующий футбольный проект, носящий рабочее название FIFA World Cup 2002, который и покажет нам, способны ли ненаглядные EA Sports достойно продолжить столь успешное начинание. Пока у нас есть отличная FIFA Football 2002, а посему давайте играть в футбол!

Промокший под дождем Дмитрий Аленичев



Нет повести печальнее на свете

MOTO RACER 3

STREET
SUPERCROSS
MOTOCROSS
FREESTYLE
TRIAL
and the all new
TRAFFIC MODE

E
ESRB
RATING

DSI

MOTUL

Moto Racer 3

Теперь необходимо вынести вердикт этому произведению. Нам предложили абсолютно вторичный проект, который запомнился разве что некоторыми новыми режимами игры. И еще раз повторяюсь. В таком виде, Moto Racer 3 может быть по-настоящему интересен только для тех, кто не видел первые части произведения.

Второе новшество напрашивалось, так как со времен культового Road Rash, ничего толкового в гражданских мотогонках не выходило. По большому счету, не вышло и на



Голливудское отрогье

Издатель

NovaLogic/ "1C"/Snowball.ru
<http://www.novalogic.com>, <http://www.games.1c.ru>

Разработчик

NovaLogic
<http://www.novalogic.com>

Жанр

Аркадный вертолетный симулятор

Требуется

Pentium-II 450, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)

Рекомендуется

Pentium-III 700, 3D (32 Mb)

Сайт игры

<http://www.novalogic.com/games/comanche4>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game1151.html>

Смотри на диске

скриншоты

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Реализм

Ценность для жанра

Рейтинг 6.6

Время освоения: 15 минут

Сложность: средняя

Знание английского: обязательно

Ну вот, поиграл я в четвертый "Команч" сколько смог, и настало время написать рецензию. Как всегда, долго думал, с чего бы такого начать, чтобы поэфф-фектнее получилось. На этот раз придумывалось как-то плохо. Тогда я взял НИМ несколькомесячной давности и просто перечитал свою новость на эту тему.

И вдохновение тут же потерло пресловутым потным валом.

Доминирующее чувство такое: я умиляюсь. Я умиляюсь разработчикам, которые сказали: в С4 соотношение "симулятор/аркада" составит 50/50. Я умиляюсь тому забурному журналисту, который осмотрел демо-версию (я на нее в свое время тоже успел глянуть) и сказал: больше похоже на 60/40. И наконец, я умиляюсь сам себе. Точнее, тому, что написал тогда, когда вся доступная информация — пресс-релиз и штук пять маленьких скриншотиков (с пенящейся водой, высокой травой и прочими штуковинами, ранее совершенно несвойственными не только вертолетному симулятору, но и большинству 3D-игр вообще). Авторы сказали, что все будет очень похоже на первый "Команч". Ну что ж, чего-то в этом духе я и ждал.

Время показало, что я был слишком наивен.

И откуда же ты такой...

Ругать "Команч" очень легко — если есть желание. Но вообще это неправильно. Тот самый забурный писака, который определил содержание симуляторной составляющей аж в 60 процентов просто-напросто не видел в своей жизни ни одного настоящего вертолетного симулятора. Правильный ответ — это процентов десять. А то и меньше. Эти десять процентов игра получает исключительно за то, что ее главный герой, если смотреть на него со стороны, действительно здорово похож на разведывательно-ударный вертолет RAH-66. К тому же, если присобачить к нему крылья и не убирать шасси, то его ЭПР действительно увеличится. Кстати, это, по всей видимости, первый виртуальный "Команч", который может в процессе полета сбросить крылья. Кого мы должны благодарить за такую возмож-

ность? Правильно, Тома Клэнси с его романом Executive Orders (в нашем переводе — "Слово Президента"). Сами разработчики ничем бы до такого не додумались. И еще: с крыльями и выпущенными шасси "Команч" покажет меньшую скорость, чем без оных. (Кстати, молодцы — вот такого проявления реализма я никак не ожидал; спасибо за приятный сюрприз).

Ну и слегка вертолетное поведение: машина, двигаясь вперед, опускает нос, а, двигаясь назад, поднимает. Еще она обладает некоторой инерцией и ее слегка заносит на поворотах.

Пожалуй, все. Дальше начинается в чистом виде 3D-action. Причем это вовсе не оскорбление, а констатация факта.

Я пробовал рулить этой штукой при помощи своего отличного джойстика. В принципе, получалось, но уж больно как-то криво. Вот тут у меня в мозгах что-то щелкнуло, и я переключил управление на классическую комбинацию WASD+mlook.

Тут же выяснилось, что вся летная модель "Команча" оптимизирована именно под такое управление. Он разворачивается с такой скоростью, с какой вы способны рвануть мышь вбок. И точно так же моментально тормозит. Движения вперед, назад, стрейф — полная аналогия сами знаете с какими вещами. Есть даже прыжок, который осуществляется — чем? — правильно, пробе-



лом. Если нажать его и держать, то машина начинает шустро набирать высоту; как только вы отпустите клавишу, вертолет тут же уйдет вниз, до первоначального уровня. Странно, но как раз при таком раскладе в ваших действиях появляются некие элементы настоящей тактики ударного вертолета — подскок из-за укрытия, выстрел, уход.

К чему я все это говорю? А к тому, что судить игру по стандартам, принятым в жанре авиасимуляторов просто нельзя. Иначе получится рассуждение в стиле "яблоко — это очень плохой банан".

А как там у него с точки зрения action? В этом я разбираюсь хуже, чем хотел бы — но, похоже, что вот тут-то все нормально. Впрочем, судите сами.

Мочилов

Миссии NovaLogic всегда строила довольно своеобразно. И, кстати, вполне в аркадном духе. Берется ПРОПАСТЬ врагов, и на нее напускается ваш одинокий вертолетик. Иногда — танчик. Где-нибудь у кромки экрана стоит специальный счетчик, отмечающий текущее поголовье вражин. Счетчик подлежит обнулению.

Но периодически встречаются специальные миссии, в которых надо кого-нибудь защищать или эскортировать. Самые страшные, самые непроходимые (непрохо-



димые миссии, кстати – это в NovaLogic тоже очень любят). Убили клиента – и все. Дело усугубляется еще и тем, что клиент ведет себя совершенно одноклеточным образом – прет вперед, прямехонько туда, где у врагов самая плотная линия обороны, без намерения останавливаться. Думаю, все понимают, о чем я.

Так вот. В четвертом “Команче” практически ВСЕ миссии построены вот по этому шаблону. Чем мне там только не пришлось заниматься! Сопровождать транспортные вертолеты со спецназом. Прикрывать тот же спецназ на земле. Расчищать дорогу президентскому кортежу, который обязательно должен проехать прямо по городу в разгар уличных боев. Спасать небоскребы Минска от уничтожения (врагов – просто рой). Классический search&destroy или миссии, где надо выполнить разведку, встречаются крайне редко.

В реальной жизни РАН-66 – это именно разведчик. Стелс, обладающий возможностями нанесения избирательных, хирургических ударов по особо важным объектам противника в неглубоком тылу. Летающий ниндзя. “Команч” над полем боя – само по себе несколько странное зрелище. А уж “Команч” в эскорте, прожигаящий своим оружием дорогу какому-то важному и беззащитному объекту – это совсем ни к селу, ни к городу. “Апач” или Ка-50 – это нормально, но “Команч”...

Вот так обстоят дела с точки зрения симулятора. Бред. А вот с позиций action все нормально. Не все ли тебе равно, чем заниматься, пока лайфбар не на нуле?

А вы говорите – headshot

Но есть-таки одна область, в которой четвертый “Команч” не вписывается ни в те, ни в другие рамки. Я говорю о том, чем он вооружен.

Сам-то набор стандартный и даже авиасимуляторный – пушка, “Стингеры”, “Хеллфайры”, НУРСы. Как переключаться? Правильно, цифровыми клавишами. Но речь не об этом.

Решительно все оружие наводится по выбранной цели. “Стингеры” с “Хеллфайрами” самонаводящиеся, причем, как ни удивительно, здесь даже отрабатывается полуактивная система наведения последних: “Хеллфайр” бьет по цели, которая захвачена в данный момент, а “Стингер” – по той, на которой стояла марка в момент пуска.

Но что удивительно, НУРСы тоже наводятся в двух плоскостях. В вертикальной – это понятно, на настоящем “Команче” направляющие действительно поворачиваются. Но вот в горизонтальной – это определенно что-то новенькое. Короче, если стрельба идет, скажем, по движущемуся катеру, то достаточно сделать right-click, а потом – left-click. НУРС вылетит, сделав правильное (и очень точное) упреждение. Примерно та же история и с пушечными снарядами. Слегка нетипично для авиасима и довольно дико для 3D-action. Кстати, одним НУРСом убивается любая бронетехника, кроме танков. На них нужно два. Или один “Хеллфайр”. Два “Хеллфайра” топят сухогруз.

Враги управляемым оружием не располагают. Допустим, вам в лоб летит зенитная ракета. Как от нее надо уклоняться? Правильно. Застрейфиться. А что тут удивительного? Что вы, собственно, делаете в 3D-action, когда в вас бабахнули из оружия, название которого на обычном языке (в отличие от квейкерского) обозначает пистолет, стреляющий сигнальными ракетами?

Возвращаясь к заголовку

При чем тут Голливуд? При том, что практически вся игра – сплошной Голливуд, куда ни глянь.

Очень красиво. На мой взгляд, некоторые детали – это даже излишество. Я не очень понял, зачем в такой игре рисовать пехотинцев, которые переминаются с ноги на ногу, а пробегая мимо взлетающего вертолета, пригибаются, придерживая шапку на голове, чтобы вихрем не сдуло. Не совсем понятно, с какой целью на земле стоит вполне трехмерная трава. Был бы это спецназовский симулятор – тогда да, в траву можно залечь или еще что-нибудь такое. Но вертолету-то вроде как воспользоваться высокой травой затруднительно...

То же самое и со всякой пиротехникой. Сделано отменно. Если НУРС попадает в какой-нибудь офис, то все – взрыв, вылет стекла по всему этажу, облако дыма с огнем. Очень впечатляет. И тут же ловишь себя на мысли: ну надо же, совсем как в... (название блокбастера впишите сами, подойдет любой, в котором хоть что-нибудь красиво взрывается). Точно так же и со звуком – очень мощный, стрельба прямо как из репортажей CNN. Хорошо дополняет.

Короче, с визуальной точки зрения все выглядит ну ОЧЕНЬ эффектно. И звук со-

ответствующий.

А вот если глянуть на внутреннее наполнение всего этого, то тут же вспомнишь Голливуд еще раз. Неимоверная тушность. Сюжет, как правило, сомнительный, а иногда и просто бредовый. А главное действующее лицо – герой-одиночка, который косит орды врагов длинными очередями.

Что? Да, здесь патроны все же кончаются. Хватает надолго, но не навсегда. Впрочем, больших проблем это не доставляет – вы всегда можете приземлиться на FARP, где вас мгновенно перевооружат, починят и отправят косить дальше. И опять же: с точки зрения авиасима – нелепость. А вот если смотреть на это дело, как на 3D-action, все замечательно. Подобрал с пола аптечку, съел. Все как у людей.

Конец фильма

Может получиться очень занятно, если на основе этой вещи попытаться собрать что-нибудь типа “Флэшпойнта”. С одной стороны, классический спецназовский движок, с другой – вертолет с сильно облегченным управлением, которое неспособно напирать ни одного человека.

Но не будем предаваться фантазиям, а лучше глянем на то, что имеем прямо сейчас.

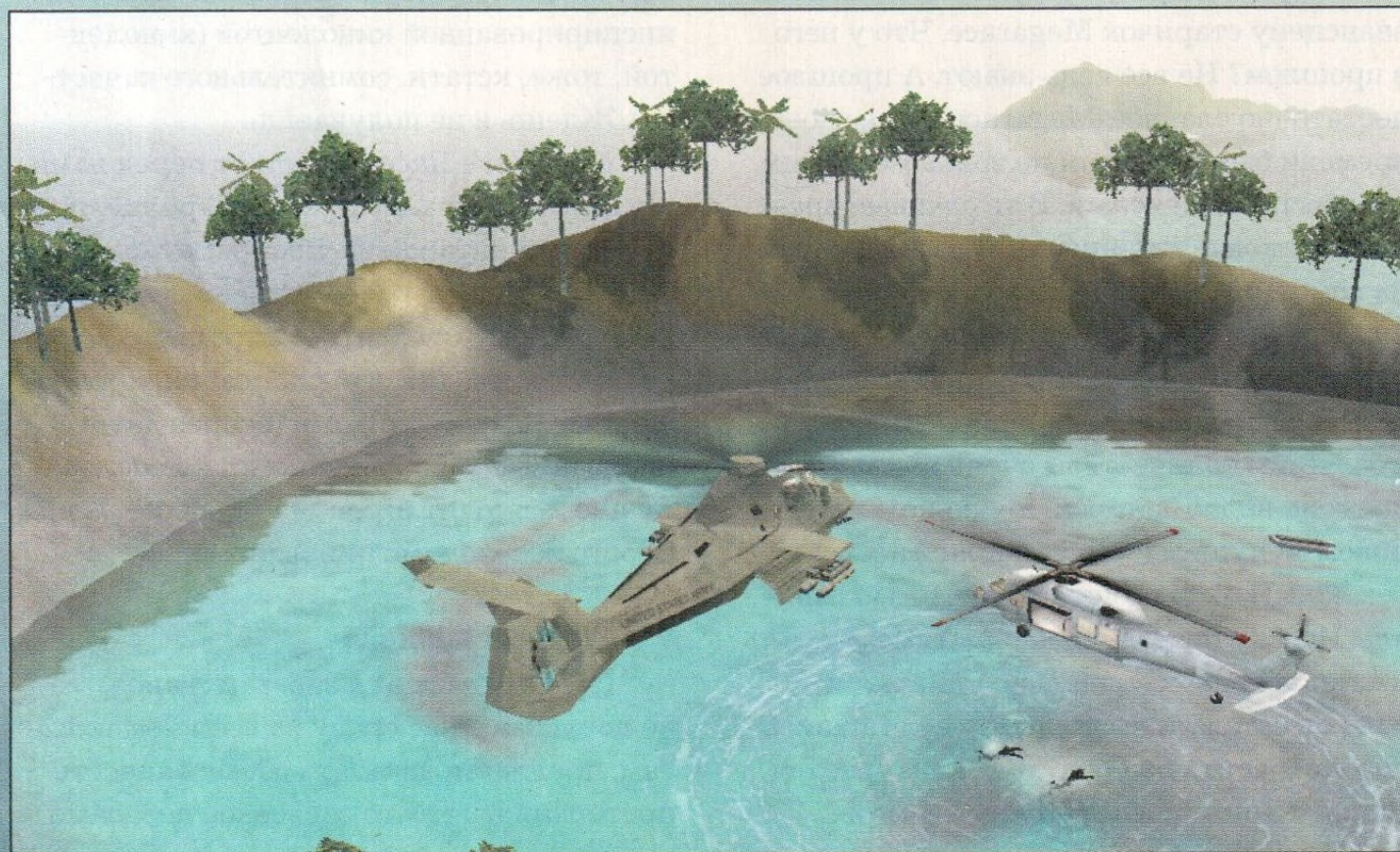
Если судить Comanche 4 по канонам жанра авиасимов, то понятно, что вердикт будет произноситься исключительно сквозь зубы. Ну конечно. И все туда же. Попса, выполненная столбовыми халтурщиками. Рубят бабло на всяких бездарях. Ну, вы поняли.

А вот с точки зрения action все нормально. Кстати сказать, приставочка “3D” даже необязательна; временами С4 напоминал мне старые добрые платформеры образца примерно 1985 года. Очень красиво, зажигательно и динамично. Иногда, правда, страшно бесит тем, что одну миссию надо проходить по сорок раз, но вообще – ничего так.

А тот самый голливудский душок? Ну и что? В конце концов, когда Брюс Виллис начинает сверлить астероид, я ничего не имею против. Пусть сверлит и дальше.

Между прочим...

1. Количество виртуальных воплощений “Команча” превышает количество реально построенных машин. Вертолет поступит на вооружение американской армии только в будущем году.
2. Чтобы не нарушать стелсовскую геометрию, реальный “Команч” может даже убирать пушку.
3. Первые наброски проекта этого вертолета появились в 1981 году, в рамках программы LHX. Вам ничего не говорит эта аббревиатура?
4. Ручка циклического шага настоящего “Команча” имеет “твист” – точно такой же, как на джойстикках от Microsoft и Logitech. Вращение ручки по этой оси управляет вертолетом по рысканью – как и в случае с джойстиком.



Угар — нокаут!

New York Race versus Megarace 3

▼ ▼ ▼ New York Race ▼ ▼ ▼

Издатель	Kalisto
	http://www.kalisto.com/
Разработчик	Wanadoo
	http://www.wanadoo.com/
Жанр	Футуристические гонки
Требуется	Pentium-II 366, 64 Mb RAM, 3D (8 Mb)
Рекомендуется	Pentium-II 733, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.nyrace.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2230.html
Смотри на диске	Скриншоты
Игровой интерес	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Графика	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Звук и музыка	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Дизайн	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Ценность для жанра	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Рейтинг 8.5	
Время освоения: около 1 часа	
Сложность: высокая	
Знание английского: не требуется	

▼ ▼ ▼ Megarace 3 ▼ ▼ ▼

Издатель	Cryo Interactive
	http://www.cryo.fr/
Разработчик	Cryo Interactive
	http://www.dreamcatchergames.com/
Жанр	Футуристические гонки
Требуется	Pentium-II 433, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 700, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2205.html
Смотри на диске	Скриншоты
Игровой интерес	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Графика	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Звук и музыка	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Дизайн	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Ценность для жанра	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Рейтинг 5.6	
Время освоения: 10 минут	
Сложность: средняя	
Знание английского: не требуется	

Перед нами две игры одного жанра. Одного, а такие разные! Первая является продолжением нашумевшей когда-то серии под скромным названием Megarace от именитой французской конторы Cryo. Вторая никаким продолжением не является, а просто, как любят повторять ее авторы, инспирирована известным бессоновским "кином" "Пятый элемент".

По идее, все шансы на победу в этом поединке у того, кто маститей. К тому же игрушки по фильмам, ты ведь, читатель,

сам помнишь, редко получались грамотными (как и фильмы по игрушкам). Однако предварительный расклад порушен. Вещи встали вверх ногами, и победу одержал...

Извращение идеи против ее усовершенствования

Уступим дорогу ветерану. Выходит на авансцену старичок Megarace. Что у него в прошлом? Не все ведь знают. А прошлое достаточно славное. Megarace 2 для своего времени был проектом не только хитовым, но и беспрецедентным. В те славные времена молодые амбициозные разработчики из компании "Крио" потрудились на славу. Игрокам был предложен смелый футуристический римейк Death Track, представленный в виде телевизионного шоу с большим количеством очень модных в те времена видео-вставок, шутником-затейником-ведущим и его шикарной ассистенткой. Каждая гонка была частью сериала. Игроку постоянно желали смерти, и каждый раз неподдельно удивлялись, если он оставался в живых, умудрившись переколбасить ненавистных конкурентов. Великолепны были графика и дизайн

трасс. Детализированное 3D получили в те древние времена за счет предварительного рендеринга (камера строго одна). Сами же треки поражали воображение (иначе и не скажешь!) лихими поворотами, связками-развязками и мудро разложенными бонусами. В общем, в памяти человечества Megarace 2 остался как образец чистого гоночного искусства, как проект оригинальный и весьма играбельный. Поэтому, когда объявились первые вести о продолжении (это через столько-то лет!), все были изрядно взволнованы, все желали встречи с улучшенным прошлым и втайне надеялись на то, что это самое прошлое вновь принесет им неповторимые минуты общения с Игрой, коей MR2, несомненно, являлась. К сожалению, такого не бывает.

Проект начинает бесить с первых кадров. При запуске интро он постоянно мигает экраном, чего-то старательно подбывая и подлаживая. А потом появляется ведущий, тот самый, который был во второй части. Что они с ним сделали?! Это же просто мерзость! Этот ужасающий человек со своими абсолютно плоскими шутками (даже более плоскими, чем мои) начинает бесить сразу же. Старая, лысая обезьяна жутко гримасничает, показывает язык, кривляется, надрывно смеется, в общем, ведет себя как самый дешевый американский комик. Атмосфера шоу куда улетучилась (вдвойне обидно, что вместе с пышнотелой ассистенткой), перед нами гнилая пародия на второй Megarace. Извращенная до неузнаваемости, высмеивающая сама себя. Зачем?..

В общем, ролики очень скоро отключаются, и становится спокойнее. Но без видео Megarace уже и не мегарейсовый какой-то. Так, заурядный клон всего жанра футуроногок в целом. Клон со своими заморочками.

После того отвратительного впечатления, что произвел впавший, как показалось, в маразм, старичок "Мегарейс", ждешь какой-нибудь пакости и от игры, инспирированной кинолентой (кинолентой, тоже, кстати, сомнительного качества). Ждешь и не получаешь.

New York Race предстает перед нами стильно и величаво. Красивый ролик, продуманный интерфейс. Все грамотно. Не понравилась, разве что, невозможность самому отладить контроллер. Хотя потом понимаешь, что раскладки, предложенные разработчиками (скорее даже, навязанные разработчиками) как нельзя лучше подходят игровому процессу. К ним просто необходимо привыкнуть.

Маразм крепчал

Обе игры, следуя заветам жанра, не допускают нас сразу ко всем чемпионатам, предлагая доказать обоснованность претензий на что-то серьезное победами

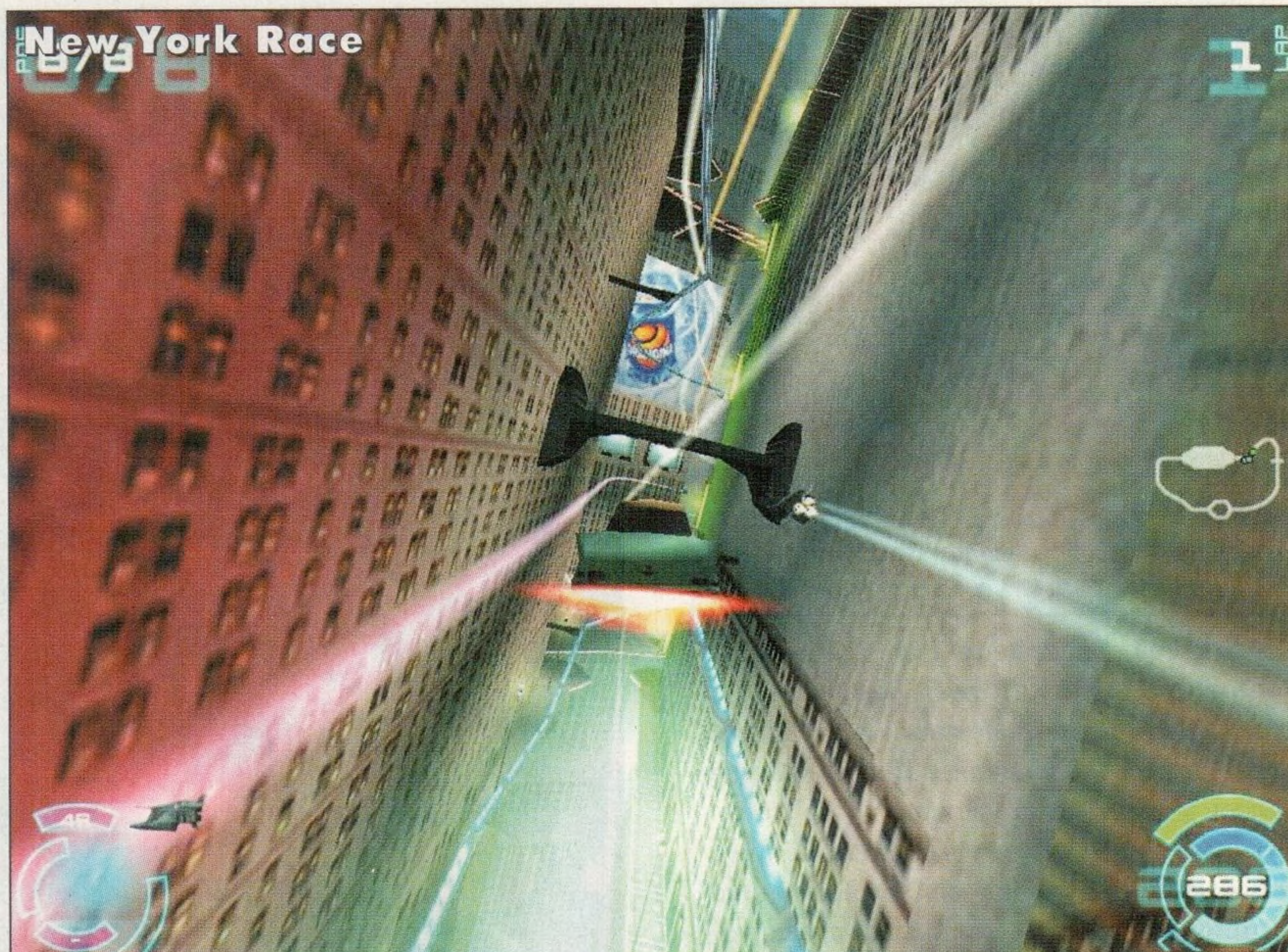


в “низах”. Только вот делают они это совершенно по-разному.

Возьмем “маразматика” Megarace 3. Тенденции, продемонстрированные шизонным ведущим в меню и заставках, находят свое развитие уже во время игрового процесса. Разработчики предлагают принять участие в игре... их бредового воображения! После прохождения более-менее человеческого режима arcade, наступает необходимость принять участие в так называемой “катастрофе”. Где она случилась, и по чьей вине непонятно, ясно, скорее, другое: катастрофа произошла в мозгах разработчиков. Причем, катастрофа конкретная. С далеко идущими последствиями. Режим этот не имеет никаких прямых аналогов и, стало быть, велик шанс, что окажется неиграбельным. Так и получается. Нам дают трассы, которые напичканы всякой мерзостью типа противных пауков, слизи, каких-то полипов и гигантских насекомых-монстров. Ставят игрока на трек в гордом одиночестве, и “полетела душа в рай!”. Кайфа в метании по длинным узким норами при наличии весьма дурного управления – ноль. А трассы как назло длиннющие, и всяческих противных вещей (от которых даже мурашки по коже бегают) хоть отбавляй. А что делать?

К карьере-то пробираться надо, вот и приходится осиливать эту мутотень. При полнейшем “наличии отсутствия” желания. И ни на секунду не покидает голову неприятная мысль: “Какого черта я нахожусь в этом бардаке? Почему я должен знакомиться с бредовыми идеями никому не известной команды?!”. Мысль эта, и угнетает, и злит одновременно.

И еще в Megarace 3 бросается в глаза дисбаланс управления и дизайна уровней. Аппарат постоянно неловко обо что-то стучается, улетает в нелогичные ямы и проемы. Очень часто ситуация выходит из-под контроля игрока. Конечно, со временем вы привыкаете к нюансам, осваиваетесь, но сравнения с New York Race игра все равно не выдерживает. Да и саму систему вряд ли можно назвать удачной. Бонус может взаимодействовать с одним из трех состояний машины: защитным, ско-



Три шлейфа от реактивных двигателей – шанс догнать трех ближайших конкурентов

ростным и атакующим. То есть, к примеру, вы не сможете одновременно использовать разгон и оружие. Как жаль.

Не для средних умов

И вновь в роли спасителя нервной системы выступает New York Race. Стоит запустить чемпионат, как проект целиком и полностью засосет вас в мир гонок по Нью-Йорку, состарившемуся на три столетия.

В игре довольно хитрое управление. К нему обязательно нужно привыкнуть. Ни в коем случае не ограничивайте себя движением вверх/вниз, вправо/влево, а обязательно “приручите” стрейфы во всех направлениях. Также необходимо быть “на ты” с таким важным приемом, как “нырок”. Именно этот трюк дает большой прирост скорости, что называется, на ровном месте. Резко пустив аппарат по нисходящей траектории, вы очень нехило его разгоняете.

Чем удобнее управлять? (Фактически, перед нами не обычная аркадная гонка

в “двух с половиной измерениях”, а полноценное 3D, в котором предстоит натурально летать.) Тут все зависит от ваших предпочтений. Я, например, и геймпад под это дело приноровился юзать. Хотя в идеале, конечно же, нужна “палка радости”. Джойстик, по-нашему.

Никаких наворотов по части реализации первенства авторы не применили (уникален тут игровой процесс, о котором ниже). У нас есть двенадцать кольцевых трекков, еще больше машин, а также несколько очень умных соперников, знакомых по кинофильму. На трассах болтаются бонусы. Четыре разновидности. Мало, но хватает...

New York Race – это самая, если хотите, умная игра из футуристических гонок, которые мне пришлось за свою жизнь опробовать. Никогда у вас не получится



Между прочим...

1. В Megarace 3 авторы почему-то решили отказаться от установленных на колеса боевых машин, предложив нам взамен неубедительные и весьма хлипко выглядящие крафты, которые парят над поверхностью трасс.

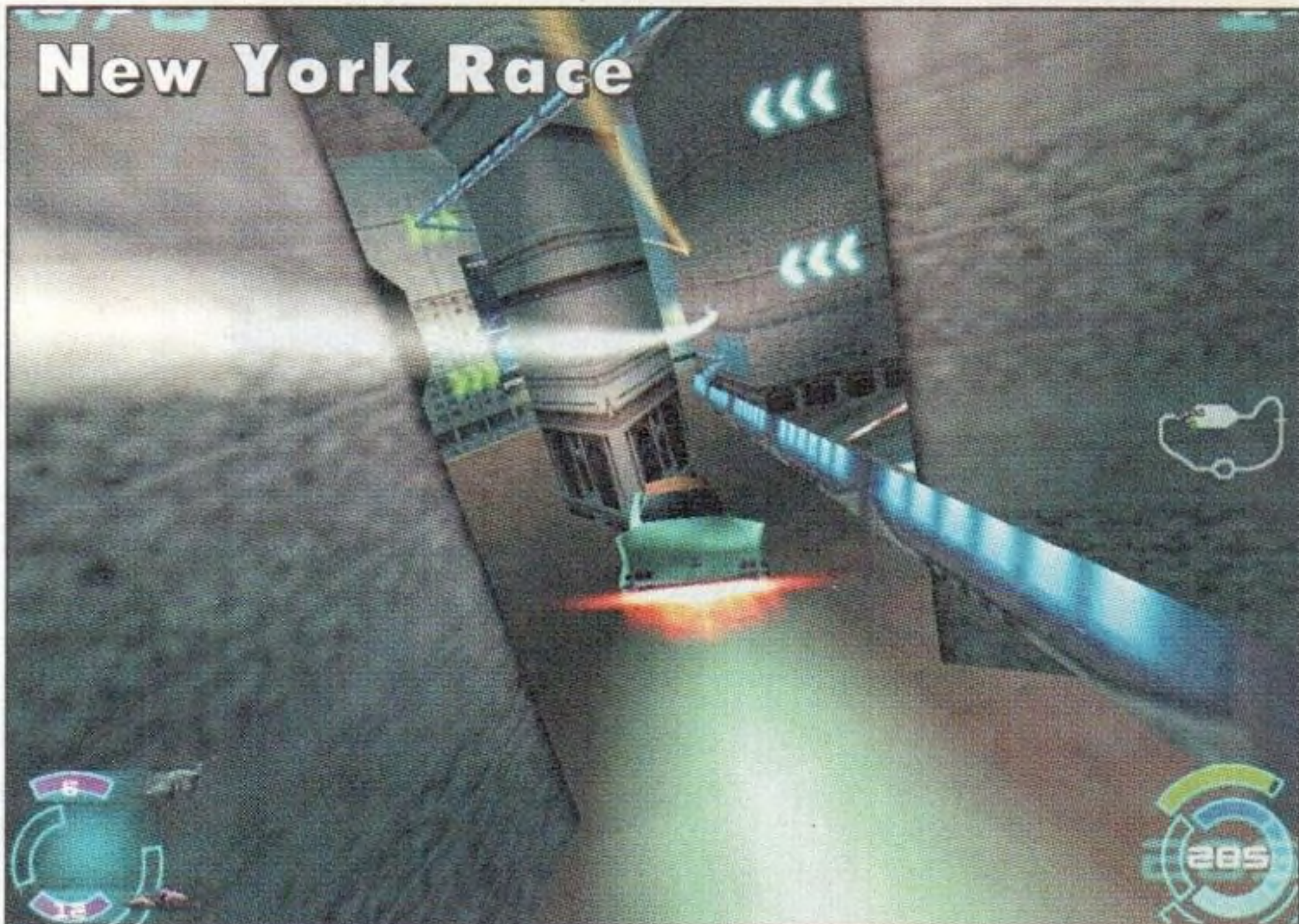
2. Если вы не будете ремонтироваться, как в New York Race, так и в Megarace 3, то игра закончится задолго до финишной отметки.

3. В New York Race самый сильный AI из всех опробованных в редакции НИМ футуристических аркад последнего времени. И самое важное, что поведение компьютерных оппонентов совсем не отдает читерством.

Иногда бывает очень тесно – того и гляди, врежешься в стену



New York Race



В этом хитросплетении конструкций каждый волен выбрать себе траекторию по душе

взять победу “нахрапом”, двадцать раз врезавшись в препятствия, сорок раз столкнувшись с оппонентами и пять раз откатившись на последнее место (как удавалось в десятках других игр этого жанра). Почему? Да потому что очень непривычно (такой игры еще не было). А также по причине высокой сложности трасс, которые надобно очень хорошо изучить, прежде чем рассчитывать на призовое место.

Слово “трассы” – очень узкое для New York Race понятие. Это, скорее, уровни, которые по насыщенности дадут фору иному 3D Action. Треки пролегают между небоскребами и разнообразнейшими конструкциями города будущего. Интерактивность необычайная. Снуют какие-то поезда, передвигаются вверх-вниз лифты, вращаются разнообразные приспособления, горят большие неоновые рекламы, пускают разноцветные лучи множественные источники света. Когда первый раз оказываешься в гуще событий, голова идет квадратом, просто не понимаешь, что, как и когда надо делать! Не хватает слов на то, чтобы описать всю непредсказуемость и все коварство уровней NYR. Каждый новый этап радует своими особенностями. Налицо тот редкий случай, когда концепция фильма была очень удачно вживлена в игровое произведение. Геймплей будет держать вас в дичайшем напряжении до последних метров гонки. Нельзя будет расслабиться ни на минуту. Чем дальше от первого места вы находи-

Megarace 3



тесь, тем сложнее выиграть гонку, так как умные оппоненты будут выдергивать прямо из-под вашего носа все бонусы. А без бонусов здесь делать нечего. Даже на чистом вождении (которое тоже работало во множестве других, гораздо менее сбалансированных аркад) дальше шестого места (максимум – пятого) вам не подняться. Тут нужно уметь делать все: классно водить, вовремя подбирать и использовать бонусы, знать все хитрости трассы, иметь хорошую реакцию. Профессионализм во всем – залог успеха в New York Race. Потрясающая игра!

Неравный бой

Как видите, уважаемые, шансов не то, что на победу, даже на достойное сопротивление Megarace 3 не имеет никаких. Новоиспеченный хит просто затоптал дедушку-маразматика своими мощными лапами весьма убедительного игрового интереса. Возможно, старичок еще посопротивляется, показав нам исключительной белизны зубы-протезы. Впрочем, куда уж этим зубам в схватке с масштабной картиной красивого “города-сада”.

Да, по графике произведение “Крио” проигрывает также очевидно, как и по всем остальным параметрам. В Megarace 3 нет ничего, за что так любят цепляться глаза игрока. Кажется даже, что игра выглядит несколько консольно – слишком мало общее количество задействованных на уровне текстур. Да и по количеству спецэффектов (и по их качеству) New York Race лидирует с приличным отрывом. А уж архитектуру уровней сравнивать просто некорректно: New York Race – это нечто грандиозное, масштабное, а Megarace 3 – заурядное и непримечательное.

Звук хорош и там, и там. Но лично мне больше по душе, опять же, творение Wanadoo. У них получилось так, что звук является не только фоном к происходящему, но и хорошо помогает вжиться в динамику процесса. Коротенькие повторяющиеся композиции как бы комментируют действия игрока, подыгрывают его движениям.

Вердикт выносить даже неудобно. Это все равно, что выпустить на ринг бойца-тяжеловеса, подсунув тому в качестве противника страдающего дистрофией человека, а после того, как боксер уложит легким ударом в челюсть своего конкурента, поднимать последнего, откачивать, только ради того, чтобы победно поднять руку победителя в воздух. Все и так понятно. New York Race гораздо круче, интереснее и увлекательнее своего конкурента. И очень жаль, что господа из Cryo собственноручно убили такую многообещающую при ином исполнении серию как Megarace.

НМ

Megarace 3





FIREFLY STUDIOS'

STRONGHOLD

«Создатели игр Caesar и Lord of Realms
приготовили для вас новый сюрприз:
увлекательные приключения среди замков
средневековой Европы.»

GameSpy

«Почувствуйте себя
средневековым феодалом в
самой увлекательной из
замковых стратегий!»

PC GAMER




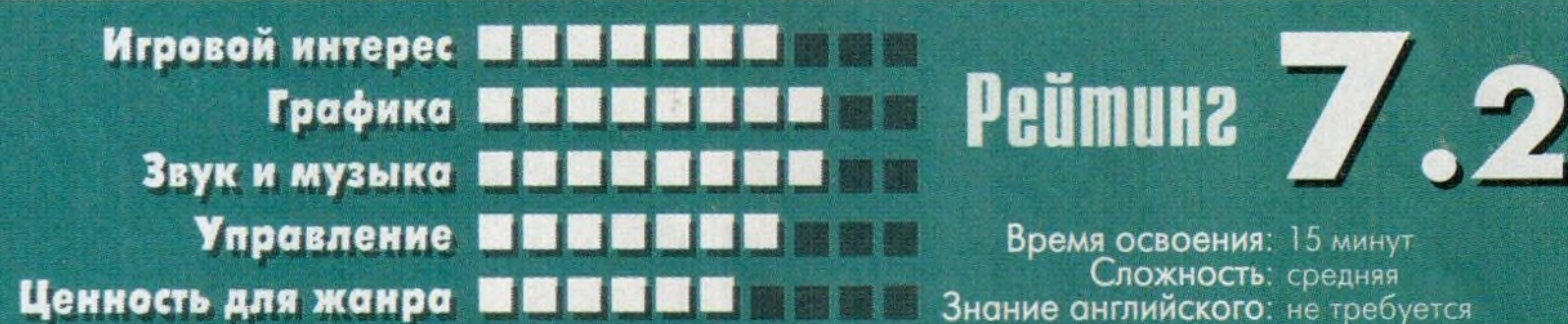
Firefly Studios, эмблема Firefly Studios и Stronghold являются охраняемыми товарными знаками Firefly Studios Limited. © Firefly Studios Limited, 2001. Все права защищены.
Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001.
Исключительное право на издание и распространение игры Stronghold в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**


Новые динозавры

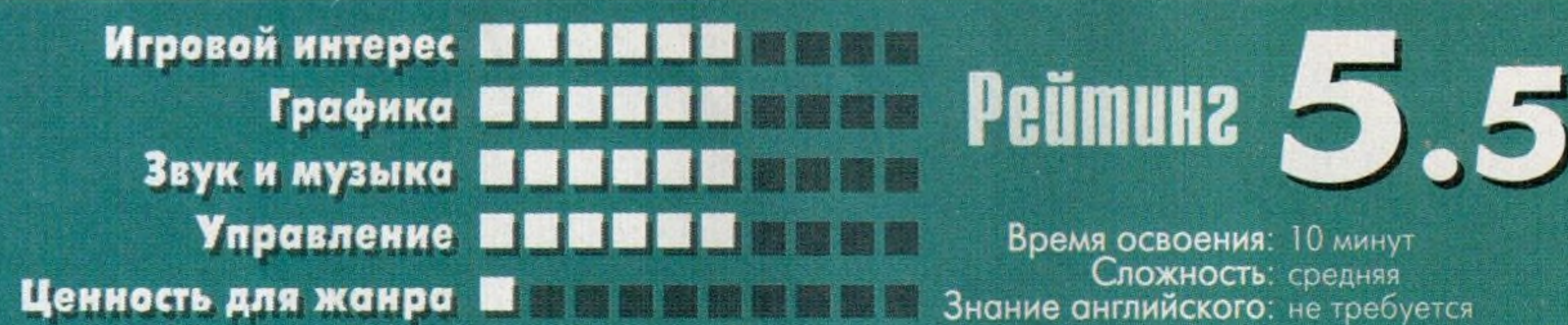
▼ ▼ ▼ **US Racer** ▼ ▼ ▼

Издатель	Davilex http://www.davilex.com
Разработчик	Davilex http://www.davilex.com
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D (8 Mb)
Рекомендуется	Pentium-II 533, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.us-racer.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2121.html
Смотри на диске	 скриншоты



▼ Supercar Street Challenge ▼

Издатель	Activision http://www.activision.com
Разработчик	Exakt Entertainment http://www.exaktent.com
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-II 433, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 700, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.activision.com/games/supercar
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1219.html
Смотри на диске	 скриншоты



Игроки со стажем наверняка помнят те времена, когда серия *Need For Speed* была весьма аркадной и когда единственными конкурентами творениям *Electronic Arts* были произведения клана *Test Drive*. Вообще, симуляторы тогда посвящались в основном *Формуле-1* да *НАСКАРу*, а практически все остальные игрушки автомобильного жанра являлись ничем иным, как простыми аркадными гонками. Сейчас все иначе. Теперь модно быть как бы симулятором. Грани стираются, и становится сложно понять, что же все-таки реалистичнее: очередная серия *NFS* или же небрэндовый имитатор *Ф-1...*

На этом фоне всеобщей стандартизации и стирания четких границ поджанров настоящей отдушиной стал выход двух максимально аркадных гоночных игр про обычные земные автомобили.

US Racer и Supercar Street Challenge приготовлены по “старинным” жанровым рецептам: кольцевые гражданские трассы, мощные машины и никаких элементов симуляции. Побеждает тот, кто лучше и быстрее ведет свой автомобиль. Поэтому возвращение к позабытому формату рецензии-“противостояния” пришлось тут как нельзя более кстати. Итак, битва аркадных гонок.

NFS и TD вчерашних дней посвящает-
ся.

Люди против машин

Надо сразу заметить, что детище Activision находится в менее выгодном положении, нежели его конкурент. Дело в том, что товарищи из Davilex уже давно занимаются созданием гоночных аркад. Если помните, мы познакомились уже с тремя произведениями данной компании. В серии Racer вышли последовательно: M25 Racer (английские гонки), Urlaub Racer (игра про бешеных дачников) и относительно недавний Europe Racer (бешабашная аркада про самых неуправляемых водителей).

мых водителей старушки Европы). А вот Supercar Street Challenge – это первый опыт разработчиков из Exakt. Так что по возможности постараемся быть снисходительными к новому проекту, посвященному обожаемому любителями высоких скоростей суперкарам (читай, мощным спортивным машинам, стоимостью от 200000 долларов и выше).

Создатели рассматриваемых произведений подошли к организации соревнований с разных позиций. Ребята из Davilex, не имея сильной материальной базы (в нашем случае, возможности использовать в игре лицензированные спорткары), традиционно для себя сделали упор на “человеческий фактор”. Они создали ровно шесть персонажей, каждый из которых имеет в наличии один уникальный автомобиль. Характеристики авто различаются столь сильно, что остается только удивляться смелости разработчиков, которые решились выпустить в одном заезде аналог спортивного Mercedes CLK и тяжелый неповоротливый эвакуатор. Есть тут также такси, джип, пикап. В общем, вполне характерный для американского автомобильного рынка парк автомашин. Да и герои собрались подходящие: фермер с вилами (никак, Билл Джонсон решил попробовать себя в реальных гонках), таксист, жизнерадостный негр, ну и так далее. В итоге, US Racer создает неплохую атмосферу. Вот живые соперники на своих любимых “тачках”. У каждого авто есть очевидные достоинства и не менее жирные недостатки (главное, правильно использовать комбинацию имеющихся характеристик во время гонки). Что же касается сильного разброса в технических данных авто, то они со временем нивелируются глубоким тюнингом. Тот же эвакуатор после второго “хирургического вмешательства” будет так брать с места, что мало не покажется!

Что готов предложить нам Supercar Street Challenge? Только машины! Никаких героев, их разборок и простой человеческой мотивации! Смотрите, чем вам можно управлять и трепещите! Для поклонников приведу полный перечень автотранспортных средств: Bertone Pickster, Lotus Concept Vehicle W220, Rinspeed E-GO Rocket, Callaway C12, Pontiac Concept GTO, Vision CTEK K/2, Fioravanti F100, Pagani Zonda C12-S, Saleen S7. Впечатляет, не правда ли? Поэтому – за руль и число обгонять бездушных соперников. Скорость и мощь – вот на чем построено данное произведение.

Каков же будет вывод по первому раунду? Лично мне показалось, что выиграл тут US Racer. Игра смотрится живее, нежели конкурент. Затягивает атмосферой. А именитые машины, это, конечно, хорошо, но разработчикам не стоит забывать, что это все еще игра, а не виртуальный автомобильный справочник.



Интересные особенности

Впрочем, Supercar Street Challenge спешит немного утешить нас диковинной возможностью по созданию собственного автомобиля. Утилита, впрочем, должного впечатления не производит. Эдакий набор виртуальных кубиков для детей старшего школьного возраста. Нам дают куски имеющихся в игре машин, предлагая состыковать их в единое целое, присобачив для пущего эффекта разнообразные антикрылья и спойлеры. Разрешено также подкорректировать форму “запчастей” в строго оговоренных игрой масштабах. Интересно? Нет. Кажется, что это, скорее, сделано для галочки, для отчета за анонсированную фишу. Создать в Supercar Street Challenge свой уникальный автомобиль невозможно.

А что необычного может предложить нам на фоне конкурента US Racer? У него иной козырь. Это игра для двух игроков за одним компьютером — пресловутый сплит-скрин, где один участник выступает в роли полицейского, а другой скрывается “под шкурой” нарушителя. Жизнеспособность этого режима с блеском доказал в свое время третий NFS. Поэтому авторов за внедрение такой опции можно только поблагодарить.

Наблюдается равенство с незначительным перевесом US Racer.

Смотрины и прослушивание

Давайте оставим на сладкое игровой процесс и пройдемся по внешности противоборствующих сторон.

Supercar Street Challenge — это, понятное дело, созданный с нуля графический движок. Что и объясняет некоторую его сыроватость. Если брать каждую деталь по отдельности, то нареканий она не вызовет. Машинки вроде как ладные, задники разнообразные, текстуры подогнаны без видимых огрехов. Однако все в целом производит какое-то гнетущее впечатление. Даже если гонка проходит в солнечную погоду, когда красивое синее небо, “уставленное” кое-где облаками, постоянно дарит нам оптимистичный солнечный свет, игра смотрится мрачновато. Нет

здесь лоска, нет буйства красок, нет красивого цветного освещения. Словно аскетичный симулятор середины девяностых, который из всех доступных графических эффектов использует лишь сглаживание текстур. А почему после всего этого игра на высоких разрешениях и максимальных установках очень ощутимо тормозит? Если нет никаких визуальных изысков, то, наверное, она ведет сложные математические расчеты по физмоделю? Не тут-то было! В общем, с такими показателями, Supercar Street Challenge заранее ставит себя в положение аутсайдера. Хотя торопиться с выводами не стоит, потому как нельзя сказать, что игры серии Racer когда-то были эстетскими по части графического оформления...

...И тем сильнее эффект, который производят первые кадры US Racer. Да, ребята из Davilex не стоят на месте, а очень бурно прогрессируют, и отличное графическое исполнение их новой игры — лишнее подтверждение потенциала молодой команды. Некачественны только машины. Модели, как и в предыдущих проектах компании, грубы и угловаты. Они не могут сравниться даже с ранними представителями серии NFS. Чего не скажешь о трассах. Тут изменилось практически все. Разработчики сделали более подобными трехмерные объекты, затянули их в высококачественные текстуры высокого разрешения и очень тщательно их состыковали, не оставив снаружи ни одного кривого шва. Все это было сдобрено хорошей порцией цветного динамического освещения и неплохими спецэффектами. В итоге получилась на редкость симпатичная картинка. И что самое главное — на максимальной детализации игра выдает очень достойный FPS. Безоговорочная победа US Racer в графическом зачете.

Более атмосферно исполнен в творении Davilex и звук. Вместо стандартных электронных композиций, которые готов предложить нам Supercar Street Challenge, US Racer радует очень уместным копированием идеи GTA. На каждой трассе приемник вашего авто ловит мест-

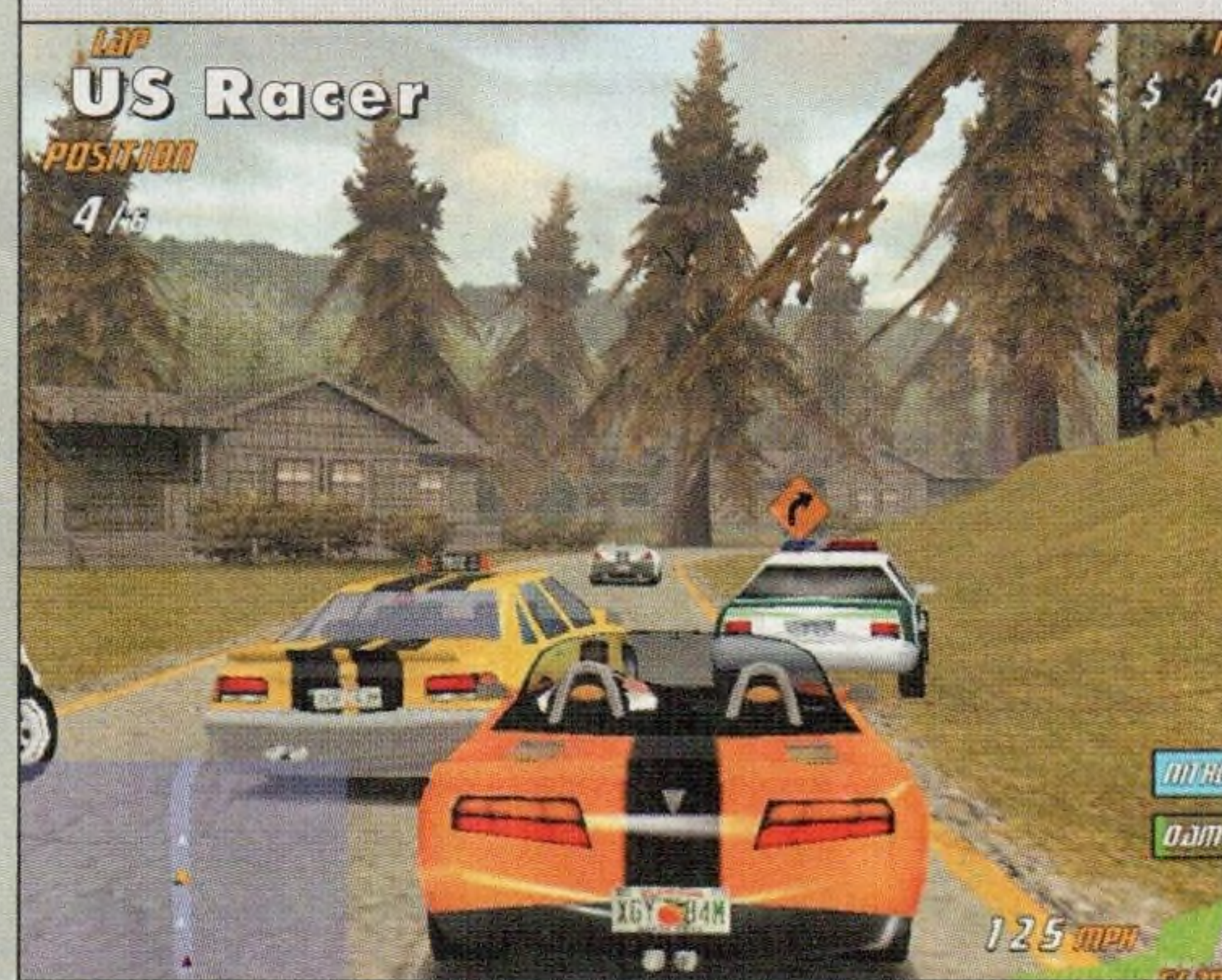
ную радиостанцию, по которой не только “крутятся диски”, но и вещают модные ведущие. Очень грамотный плагиат!

А вот по дизайну трасс я так и не смог отдать предпочтение ни той, ни другой игре. Supercar Street Challenge берет классическим построением трекков — городские “автодромы” примерно одинакового дизайна. Davilex пошла иным путем. Они экспериментируют. В результате есть очень интересные образцы, а есть весьма отстойные, попросту разочаровавшие.

Геймплей

Первое впечатление, которое производит своим игровым процессом Supercar Street Challenge на самом деле обманчиво. Кажется, что перед нами жалкий клон Test Drive, абсолютно безхитростный и, возможно даже, туповатый. Это не так. Игровой интерес Supercar Street Challenge открывается с лучших своих сторон со временем, когда появляются более мощные машины и новые трассы. Когда соперники становятся умнее и ковар-

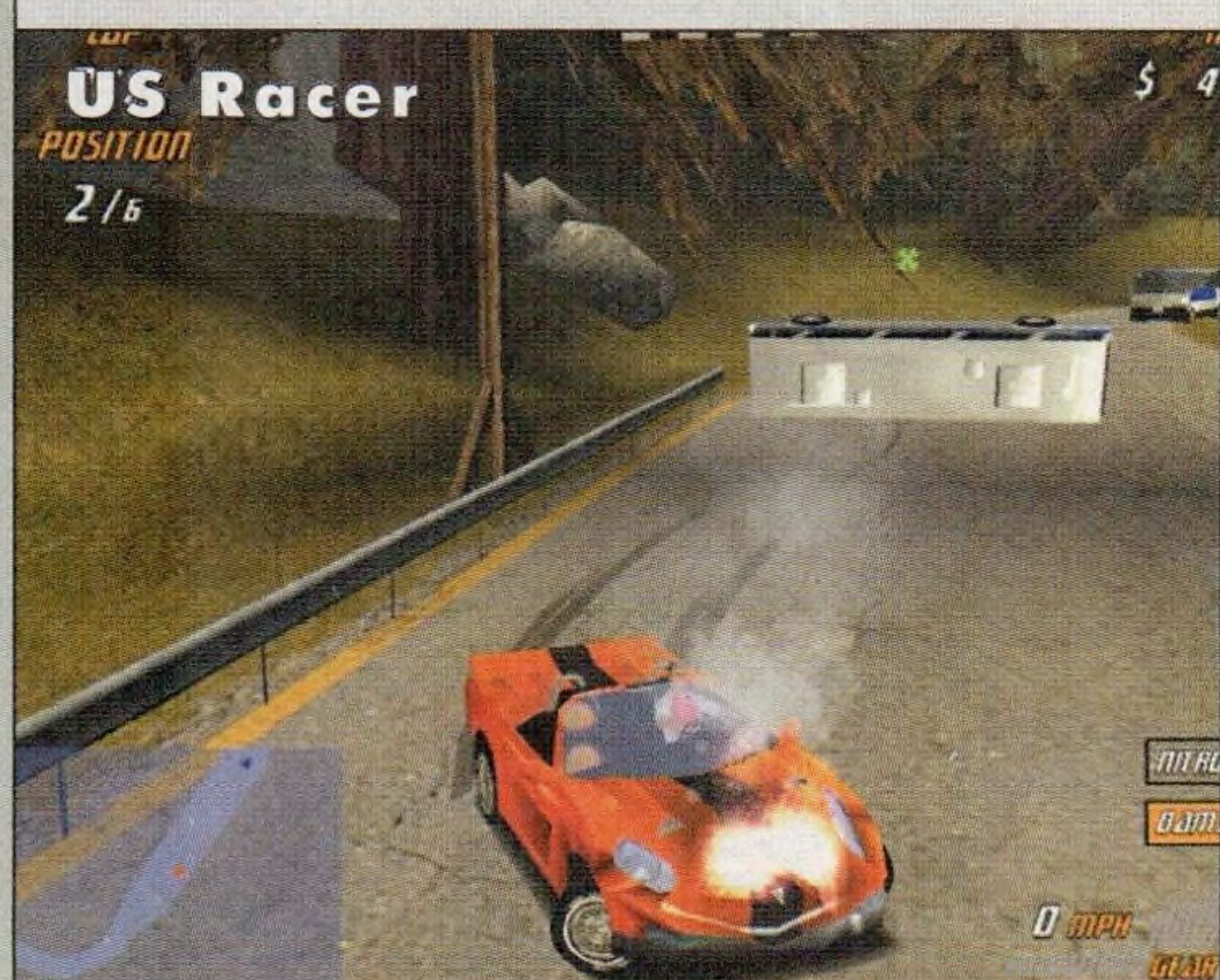
Все начинается довольно мирно...



Но уже буквально через километр спокойствие почему-то нарушается



Совсем нарушается



Все правильно, раз дождь, надо включить ближний свет

Supercar Street Challenge.





Хороший полицейский — улетающий полицейский!

нее. Скорость в игре на порядок выше, чем у конкурента. Когда несешься по широкой трассе на очередном двенадцатицилиндровом монстре со скоростью под двести миль в час, то и ощущения возникают отличные от тех, что испытываешь, устраивая дикие погромы в US Racer. Тут немного другая идеология. Ее надо понять, и тогда от игры в Supercar Street Challenge вы получите вполне нормальную дозу хорошего игрового оттяга. Управление понятное, ручник ведет себя вполне по-человечески, а повреждений нет вовсе. Чем не аналог платного игрового автомата?

US Racer сложнее и изощреннее. Во-первых, тут есть финансовая система. Пусть, нехитрая, но есть. Стало быть, нужно подбирать деньги, которые валяются прямо на дороге. Во-вторых, машины ломаются. А это значит, что нужно ремонтироваться и не кидаться сломя голову на разнообразные препятствия. В-третьих, на улицах полно гражданского транспорта, что вносит в гонку элемент случайности и снижает общий показатель средней скорости. Ну, а в четвертых, оппоненты настроены куда более агрессивно, нежели в Supercar Street Challenge. Да и модель поведения машины сложнее. За счет всего этого игровой процесс US Racer кажется более продуманным и неожиданным. Дольше не надоедает. И играть в это про-



Supercar Street Challenge. Эту машинку вы точно не видели больше ни в одной игре

изведение на порядок веселее. К тому же тут можно тюнинговать автомобиль и использовать нитро-ускорение. В общем, опыт Davilex дал о себе знать, и более насыщенный геймплей US Racer продемонстрировал свое превосходство над конкурентом.

Итоги заседания

Как и предполагалось, сильнее практически по всем параметрам оказался проект от Davilex. У US Racer лучше все, кроме моделей автомобилей. Игра более атмосферна, глубока по содержанию и, несмотря на меньшие скорости, динамична. Однако это не значит, что Supercar Street Challenge никуда не денется. Для первого раза — это очень неплохое произведение. Но все-таки среднее.

Напоследок хотелось бы обратить еще раз ваше внимание на очевидный прогресс серии Racer. Если гоночные игры Davilex обзаведутся нормальными машинами и сделают небольшой шаг в сторону си-

муляции, то скоро мы будем говорить о рождении еще одной качественной гоночной серии. Впрочем, почему будем. Она уже есть. Осталось только достичь статуса хитовой в глазах игровой общественности. И еще я вот что подумал. А нужен ли этот самый шаг в сторону симуляции?..

Н

Между прочим...

1. Supercar Street Challenge, как и второй NFS, содержит ряд концептуальных разработок, таких как напичканных технологиями раритетов, которые, возможно, так и не увидят серийного производства. Целесообразность такого поступка разработчиков под большим вопросом.

2. В US Racer странно ведет себя машина после использования ручника. Технология прохождения поворотов "веером" познается не сразу. Она по-аркадному нестандартна: перед виражом и обязательно на большой скорости используйте ручной тормоз и ставьте машину боком. Когда она переходит в скольжение, отпускайте и ручник, и газ, и руль. После того, как авто выходит на нужную траекторию, просто увеличивайте подачу топлива, не забывая при этом скорректировать положение машины рулем. Использование в скольжении газа приводит к контакту со стеной и не более того.

3. Полицейские в US Racer глупы до безобразия. И создать реальных помех движению они не в состоянии. Не говоря уж о каких-то штрафах и проколотах "прав".

4. Серия гонок Racer самая интернациональная: Великобритания, Германия, Европа, США... Кто на очереди? Россия (у кого больше "мигалка") или Африка (у кого громче гудок)?

5. Ни в US Racer, ни в Supercar Street Challenge нет камеры от первого лица, которые были даже в первых частях NFS и TD.

Узнаете эти большие часики?



Tom Clancy's GHOST RECON

- 15 масштабных (до 400*400 м) карт для однопользовательской игры и 6 специальных карт для многопользовательской игры
- До 36 участников в многопользовательской игре
- Новейшее оружие, военное оборудование и экипировка команды
- Возможность включения в команду специалистов из различных сфер деятельности
- В игре моделируются последние разработки в области военно-стратегического программного обеспечения
- Великолепная реалистичная 3D графика
- Удобный пользовательский интерфейс предоставляет возможности гибкого контроля над действиями команды



Команда «Призраки». Уничтожая зло...

Смертельная опасность угрожает миру. Терроризм назван «чумой XXI века». Пока политики спорят о том, как остановить волну террора, тебе предоставляется реальный шанс возглавить элитное подразделение «Призраки» и уберечь мир от гибели.

Будь готов уничтожать базы бунтовщиков и взрывать мосты. Будь готов к марш-броскам в полной амуниции по самым опасным местам. Такая задача способна свалить с ног обычного солдата. Для Призраков же это - просто еще одна работа и еще один день в их жизни.

Минимальные системные требования:

Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6/0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения swap-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru



2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

www.NMG.ru www.vKIDS.ru www.GameBox.ru

Эстетика заднеприводных скольжений

Издатель

"Руссобит-М"

<http://www.russobit-m.ru>

Разработчик

Jowood Production

<http://www.jowood.com>

Жанр

Исторический автосимулятор

Требуется

Pentium-II 400, 64 Mb RAM, 3D

Рекомендуется

Pentium-III 1000, 256 Mb RAM, 3D (GeForce3)

Сайт игры

<http://www.russobit-m.ru/rus/games/rally>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game1773.html>

Смотри на диске

скриншоты

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Реализм

Ценность для жанра

Рейтинг 7.7

Время освоения: от 0.5 до 5 часов

Сложность: средняя

Знание английского: не требуется

Оправдывать осужденного большинством — задача, прямо скажем, непростая и, по большому счету, неблагодарная. Но что уже делать? Нельзя же, поддаваясь настроению масс, писать плохо о том, что лично тебе понравилось.

В судьбе игры Rally Trophy, как кажется лично мне, можно выделить два основных этапа. Первый относится к тому времени, когда игрушка еще не вышла. Помните, повальное восхищение скриншотами, смакование обещанных авторами машин, ну и все такое прочее? Второй этап наступил как раз после того, как игра появилась в продаже. То отсюда, то отсюда начали раздаваться реплики разочарованных игроков, приученных "Макреем" к тому, что ралли как вид компьютерного автоспорта — это легко осваиваемое динамическое действо, симулятор сродни аркаде. А в "Ралли Трофи" был предложен совсем иной подход, и мало кто сумел по достоинству оценить шанс погонять на легендарных машинах прошлого, ибо эти самые легенды оказались весьма непослушными в управлении.

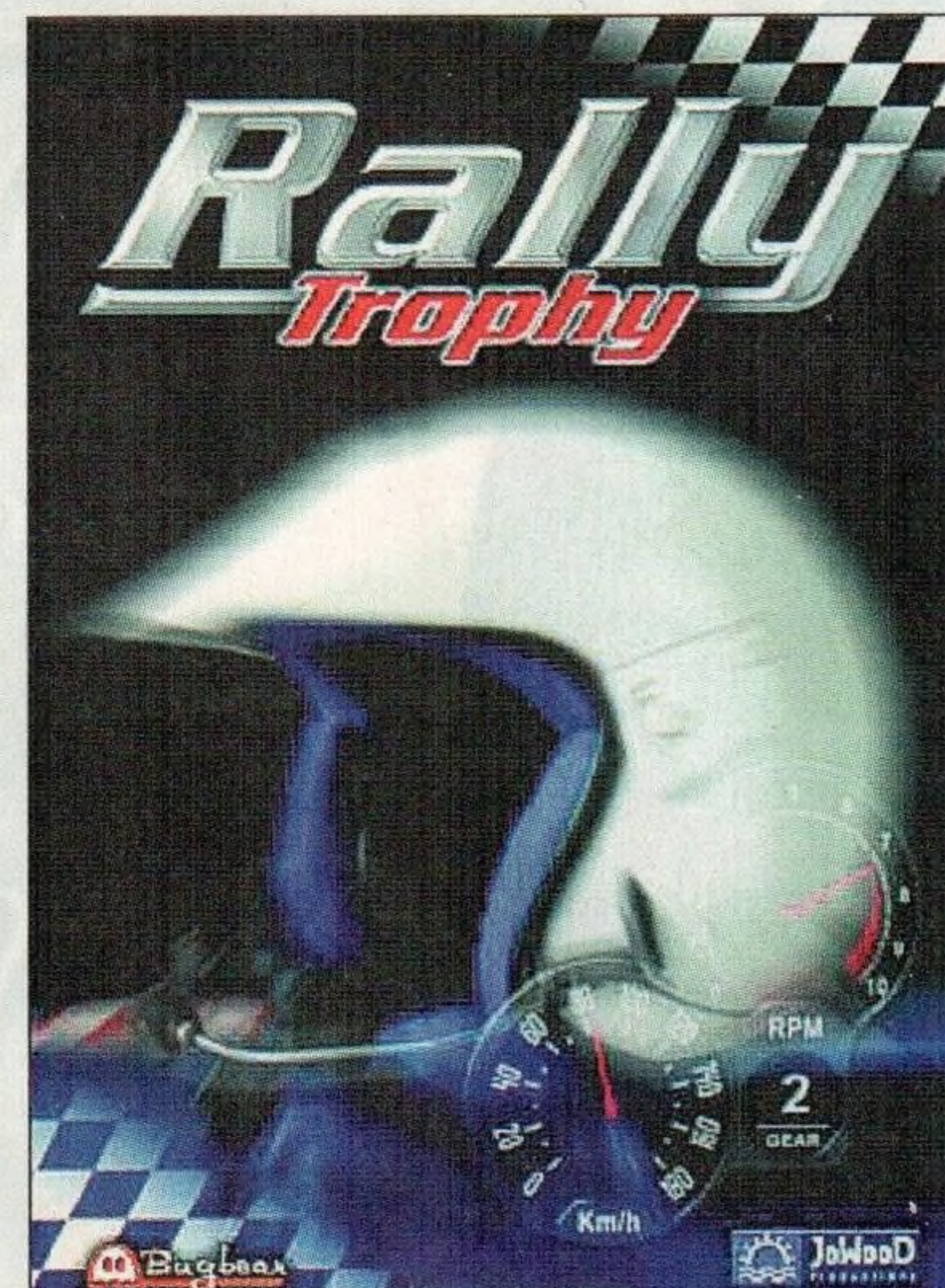
Процесс разочарования

Не буду кривить душой, и сам я сперва проникся к игре совсем не положительными чувствами. Причин тому было несколько, и немаловажными я не могу назвать их даже сейчас, когда, в принципе, стал поклонником данного произведения.

Итак, причина первая — это уровень системных требований. Не спорю, моде-

ли машин действительно невероятно детализированы и покрыты текстурами редчайшего качества. Освещение правдоподобно и играет не последнюю роль в создании законченного "портрета". Трассы же весьма милы, словно сошли с картины какого-нибудь маститого живописца. Да, все это просто отлично, но почему я должен для того, чтобы просто увидеть все это, делать очень неслабый апгрейд, в то время как ряд других, не менее симпатичных игрушек легко уживается с моей конфигурацией? Естественно, я не должен, и, как прямое следствие этого, после серии нехитрых манипуляций с графическими настройками, проект враз лишается доброй половины своего очарования, превращаясь в нечто весьма посредственное, с размытыми текстурами, бледноватыми машинками и невыразительными спрайтовыми деревьями. Итак, одного из главных своих достоинств Rally Trophy лишается уже после десятиминутного общения со среднестатистическим геймером. О "лубочных" скриншотах можно забыть как о прекрасном сне. Предстоит столкнуться с прагматичной реальностью борьбы за приемлемые "фэпээсы".

Едем дальше. В буквальном смысле этого слова. Начинаем ралли, первые ме-



тры и — столкновение. М-да, а алгоритм-то, тот, что заведует контактами нашего авто с окружающей средой, остался в точности таким же, каким был в демо-версии. Машина совершенно неожиданно может исполнить на какой-нибудь канаве сложный пируэт или запросто въехать одной стороной на скалу. Позже (справедливости ради замечу) все же приходит понимание того, что откровенно бредовых аварий тут не так много, а те несильные столкновения, которые изредка "позволяет" себе грамотный гонщик, выглядят вполне натурально. Но сейчас мы говорим о первом контакте с игрой и о том, какие от этого возникают эмоции. А ведь именно первое впечатление нередко очень сильно влияет на дальнейшее общение, часто ставя на нем жирный крест. И именно от первого впечатления труднее всего впоследствии избавиться.

Ну и, конечно же, разочаровало управление. Если на не самых мощных заднеприводных машинках еще можно более-менее сносно перемещаться в агрессивном раллийном стиле с частым использованием ручника, то с мощными авто классической, заднеприводной ком-

А солнце иногда раздражает. Уж больно яркое





Да, качество прорисовки кабин – безупречное!

поновки (коих тут большинство) возникали вполне определенные проблемы. Трудно было свыкнуться с мыслью, что в этом произведении в силу исторической тематики не найдется места раскованной динамике современного ралли. Свыкнуться было трудно, да и не хотелось.

В меньшей степени не понравились довольно бедные настройки машины. Впрочем, тут не рискну списывать это на недоработку создателей игры. Возможно, не столь широкий спектр настроек характерен для раллийных болидов того времени.

После таких отнюдь не приятных сюрпризов хочется написать разгромную статью, обвинив разработчиков во всех смертных грехах. Так я и намеревался поступить по окончании первого чемпионата. Но открылись самые мощные автомобили, я взял игровую паузу, вернулся к Rally Trophy через пару дней и из чисто спортивного интереса начал новое первенство, выбрав себе исключительно красивую Alpina.

Через некоторое время мое мнение об игре стало медленно, но верно изменяться...

Обратный процесс

К тому моменту я уже успел послушаться из разных источников “восторженных” мнений об игре. Настораживало то, что все они были весьма схожими по содержанию и практически во всем перекликались с моим первым “настроением”. Что-то тут явно было не так. Неужели все ошибаются?!

Итак, красавица “Альпина”, и все с самого начала. Машина не столь мощная, как, например, Lancia Stratos или Ford Escort RS, однако ж какая сбалансированная!

Тут я позволю себе немного пофилософствовать. Современный прагматичный подход к вещам научил мыслить здраво, забывая про романтику. И про романтику гонок в частности. Занос на заднеприводном автомобиле сегодня – это удел боевиков с погонями, а также явных водительских оплошностей в некоторых шоссейно-кольцевых сериях. За-

нос в наши времена может быть только на “полноприводном” ралли-каре или на “переднеприводном” кит-каре. Формула-1 и множество других “асфальтовых” и “бетонных” серий сегодня – это торжество идеальных траекторий на гладкой поверхности трека. А в ралли машины классической компоновки не участвуют очень давно, так как продемонстрировали свою полную несостоятельность не только в борьбе с полным приводом, но и с передним. Но любой знающий толк в быстрой езде человек скажет вам, что истинный кайф можно получить, исполняя разнообразные финты именно на заднем приводе. И “Ралли Трофи” дает нам уникальную возможность эффектно одолевая СУ в неповторимом стиле, “подметая хвостом” все изгибы трасс!

Это ведь еще и очень сложно. Гораздо сложнее, чем при других раскладах. Это постоянная избыточная поворачиваемость. Необходимость очень мягко и деликатно обращаться с педалью газа и рулем. Тут критический порог, после которого машина переходит в неконтролируемый спин, гораздо ближе! Это ретро, это та самая романтика! Забытый сегодня гоночный шик!

Чем больше километров наматывал я во втором первенстве, тем больше чисто драйверского наслаждения получал. Там, где по идее надо дергать ручник, а затем подачей топлива вытягивать машину на нужную траекторию, мы делаем все почти наоборот. Вот изгиб трассы градусов в сорок. Перед поворотом резко сбрасываем газ, поворачиваем руль и тут же жмем на акселератор. Есть контакт! Машина пошла в занос задними колесами. Теперь надо вовремя оставить педаль газа, чтобы занос не развивался и рулем контролировать траекторию. Прошли вираж – и строго прямо. А сколько радости, если получится пройти в эффектной пробуксовке “хэйрпин”, поворот на сто восемьдесят градусов! Но стоит ошибиться, и все, СУ потерян. Какое напряжение, какой адреналин! А потом – в обязательном порядке смотреть повтор и любоваться эффектами забытого раллийного стиля вождения.

Позже стоит обязательно попробовать свои силы на самой мощной и норовистой “Стратос”. Этот автомобиль терпит только грамотного пилота, а новичка так и норовит “скинуть со своей спины”.

К достоинствам игры я спешу отнести также и визуализацию повреждений. Мнется авто правдоподобно, а особенно впечатляют покрывающиеся сеточкой от ударов стекла. Причем при виде изнутри этот эффект остается на месте. Кстати, о кабинах. Здесь все выполнено по высшему разряду. Каждая машина имеет свое нутро, которое проработано до мельчайших подробностей. И звучат автомобили по-разному. И на трассе ведут себя оригинально. Все это задатки хорошего симулятора, которым Rally Trophy, если откинуть неудачный алгоритм столкновений, и является.

Pro et Contra

Дотошный читатель наверняка обратит внимание на то, что первая часть статьи и вторая – это две противоположности. Что делать, так менялось мое мнение об игре: от скептического до почти восторженного. А тут я попытаюсь дать короткое “трезвое” заключение.

Rally Trophy в целом не оправдал тех надежд, которые на него возлагали игроки. Он оказался другим. Игра просит много железа, а в ответ дает совсем иной, нежели планировалось, геймплей. Если вы хотите “въехать” в это произведение, то необходимо забыть все предыдущие симуляторы ралли, а также оставить в стороне собственные надежды и чаяния по поводу RT. Взгляните на проект как на историческую игру, в которой нашлось место забытому сегодня стилю вождения старинных ралли-каров.

В которой нашлось место канувшей в Лету романтической эстетики заднеприводных скольжений!

Н

Между прочим...

1. В игре реализована грамотная схема переключения передач, которая удобна при торможении двигателем. Если два раза нажать на клавишу, ответственную за переход “вниз”, то после четвертой, например, передачи, сразу включится вторая, что очень удобно. В других играх механизм обязательно “зацепил” бы и третью.

2. Авторы попытались воссоздать стиль тогдашних трасс. Средств безопасности – ноль. Дороги узкие и действительно выглядят древне. А уж столбы “линий электрификации” на российском ДОПе

и вовсе возвращают нас в шестидесятые года СССР.

!!!3. В свое время маленький, легкий и проворный Mini Cooper, благодаря диковинному для тех времен переднему приводу и удачному рулевому управлению, что называется “делал” более мощных конкурентов в одни ворота, несколько раз завоевав для своих пилотов корону чемпионов мира. Эту машину вы можете опробовать в игре.

Первопроходец

Издатель	Нет
Разработчик	EHM Team http://eastside.peliplaneetta.net
Жанр	Хоккейный менеджер
Требуется	Pentium 200, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300, 192 Mb RAM
Сайт игры	http://eastside.peliplaneetta.net
Наш сайт	Нет
Смотри на диске	Freeware-версия игры, скриншоты
Игровой интерес Графика Звук и музыка Дизайн Ценность для жанра	
Рейтинг 8.4 Время освоения: до 6 часов Сложность: высокая Знание английского: желательно	

Eastside Hockey Manager – игра уникальная. Мало того, что перед нами первый в истории компьютерных игр полноценный хоккейный менеджер, так он вдобавок к этому является целиком и полностью любительской разработкой, основанной на безграничной любви к своему делу и на желании сделать по-настоящему классную игру.

О Ристо Ремесе и его единомышленниках мы уже рассказывали на страницах “Нави”. Тогда это был превьюшный материал. Сейчас же игра обрела статус “релиза”, и мы рады предложить вам обзор этого любопытного проекта.

Инсталляционный файл весит каких-то семь с лишним мегабайт, но, тем не менее, в нем уместилась Национальная Хоккейная Лига со всеми командами, игроками, тренерами, предсезонным драфтом, длиннющим регулярным чемпионатом и битвами за Кубок Стэнли. Несмотря на внешнюю спартанскую простоту и непритязательный интерфейс, Eastside Hockey Manager поражает проработанностью всех, даже самых незначительных, деталей. Одним словом, игра сделана с любовью. Сделана для фанатов хоккея совершенно такими же фанатами, которые лучше кого бы то

ни было понимают, каким должен быть истинный хоккейный менеджер.

Необходимое предисловие

Вообще-то, сказав, что объем Eastside Hockey Manager равен семи мегабайтам, я немного покривил душой. Все дело в том, что, помимо самого ЕНМ, на сайте разработчика вы также обнаружите несколько официальных add-on’ов, каждый из которых по-своему дополняет игру. Из их числа особо хотелось бы отметить семнадцатимегабайтный IN-GAME Sounds и Face pictures, состоящий из двадцати с лишним частей по пятьсот килобайт каждая. Первый из них, как нетрудно догадаться, обогащает игру звуками хоккейного матча, которые сопровождают режим просмотра поединка, ну а второй добавит в ЕНМ прямо-таки гигантское количество фотографий подавляющего большинства хоккеистов, имеющих какое-либо отношение к Национальной Хоккейной Лиге.

Кроме того, для успешной работы Eastside Hockey Manager вам могут понадобиться несколько системных ОСХ-файлов, а также динамические библиотеки Visual Basic. Все это также можно скачать непосредственно с этого же сайта.

Итак, если все необходимое для игры уже скачано и установлено, то можно начинать...

ЕНМ изнутри

Eastside Hockey Manager, как впрочем и любой другой уважающий себя менеджер, начинается с выбора команды и настройки игрового процесса. Тут вы можете подключить к игре внешний файл с составами команд (которые в достаточном количестве представлены на сайте ЕНМ), а также опцию Start with fantasy draft, позволяющую начать игру в режиме, при котором все игроки являются свободными агентами и каждый клуб поочередно выбирает себе по одному игроку, тем самым формируя состав. После завершения всех приготовле-

ний, Eastside Hockey Manager займется созданием вашей лиги. Этот весьма трудоемкий процесс перелопачивания огромнейших баз данных по игрокам, командам и их статистике может занять уйму времени: все зависит от количества оперативки в вашем компьютере (по этому поводу разработчики отшучиваются – “чем больше, тем лучше”). Лично я на собственном опыте убедился, что 128 мегабайт электронных “мозгов” – это тот прожиточный минимум, при котором каждый новый процесс загрузки не будет превращаться в лишнюю возможность спокойно посидеть, размышляя о чем-нибудь отвлеченном.

Затем необходимо будет сконфигурировать ЕНМ под себя любимого.

Из всего множества опций стоит выделить: View human games in-game – режим непосредственного просмотра матчей вашей команды, CPU trades – инициатива AI в совершении трансферов, а также режим Wizard mode, о котором стоит поговорить отдельно.

Wizard Mode

Во всех, известных широким слоям населения, спортивных менеджерах мы могли оценивать силы игроков с помощью числовых значений их способностей. Такой подход весьма прост в использовании, ибо он немедленно дает нам абсолютно верное представление об уровне спортсмена, тем самым заметно упрощая жизнь тренеру.

А теперь попробуйте представить себя в роли настоящего тренера, перед которым стоит живой хоккеист. Почувствовали разницу? Никаких точных показателей скиллов, никакого числового значения морального состояния игрока у вас в этом случае нет. В вашем распоряжении остаются лишь статистические выкладки о прошлых достижениях вашего подопечного. Именно такой по-настоящему реальный подход к игре и активизирует режим Wizard mode, а уж включать его или нет – личное дело каждого.

Здесь же, в настройках, вы можете поэкспериментировать с включением/выключением различных опций с целью избавления от “тормозов”, о которых уже говорилось выше. Можно посоветовать включить режимы Reset news monthly и Disable CPU team news, которые в состоянии дать более или менее спокойно вздохнуть перегруженной вычислениями оперативной памяти.

Дорога к Кубку Стэнли

Ваша тренерская деятельность начинается летом, сразу же после завершения предыдущего сезона, предоставляя тем самым возможность заключить контракты с игроками, а также заняться поиском потенциальных новичков.



На все эти дела дается несколько дней, после чего местная “машина времени” перенесет вас в конец августа — уже непосредственно к началу предсезонной подготовки.

В течение сентября предстоит окончательно сформировать состав команды, распределить хоккеистов по звеньям и грамотно составить тренировочный процесс. Готовность игроков к сезону вы сможете проверить в товарищеских матчах. Именно эти встречи, в которых нет острой необходимости побеждать, являются отличным полигоном для проверки возможностей молодых хоккеистов из вашего фарм-клуба. Быть может, кто-нибудь из них вам приглянется и впоследствии пополнит команду “свежей кровью”.

Регулярный чемпионат в Eastside Hockey Manager, как и в реальной жизни, начинается в октябре. Здесь вам придется поддерживать боевую форму подопечных посредством регулировки интенсивности тренировок, варьировать состав звеньев и умело выбирать тактику на каждый отдельно взятый матч. Тут уж все карты вам в руки: если вы знакомы с хоккеем не понаслышке, то и учить вас нет смысла, если нет — пробуйте варианты, учитесь на ошибках и, быть может, госпожа Удача повернется к вам лицом.

Это — хоккей!

Игра по своему содержанию представляет собой типичный спортивный менеджер, отличающийся от пропитанных духом коммерции сородичей лишь некоторой неудобностью “мастаевских” менюшек да типичными хоккейно-нхл’овскими особенностями, которые не встретишь в других играх данного жанра. Ограниченный резерв возможностей Ристо Ремеса и его товарищей, безусловно, сыграл свою негативную роль во

внешнем виде игры, однако разработчикам ЕНМ есть, чем гордиться.

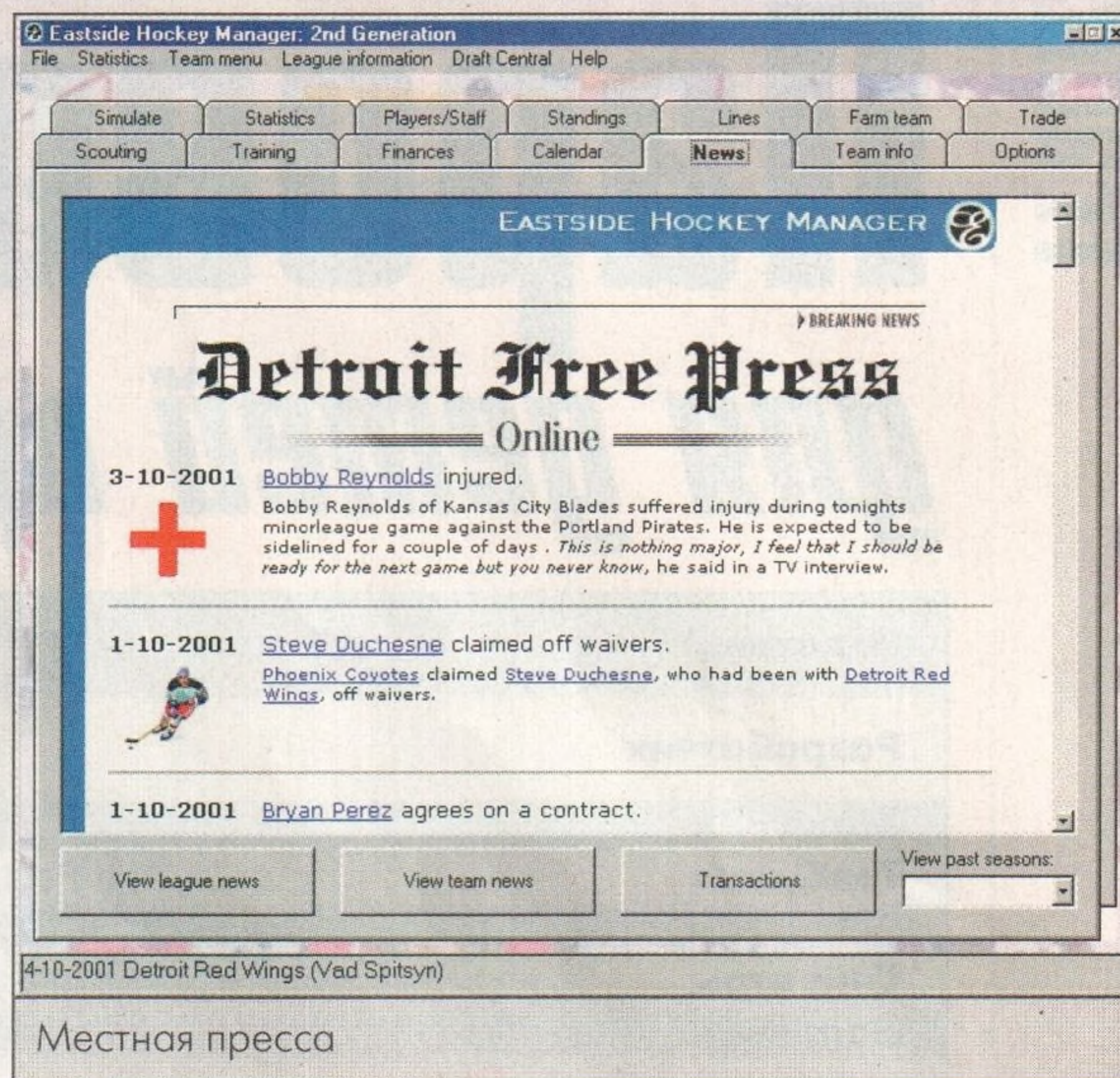
Первым и бесспорно самым главным пунктом здесь идет статистическая часть игры. После некоторого времени общения с Eastside Hockey Manager, ты начинаешь понимать, какой колоссальный объем информации содержит в себе игра, создавая тем самым уникальнейшую атмосферу, сравнимую разве что с лучшими представителями жанра. После этого спокойнее относишься к загрузочным задержкам, понимая, что происходит очень важное и нужное дело.

Другой невольно обращающей на себя внимание особенностью ЕНМ является довольно простой, но в то же время невероятно игровой, режим просмотра матча, выполненный в стиле Championship Manager. Матч здесь представляется в виде последовательного отображения реплик комментатора, сопровождаемых, в случае если вы установили упомянутый выше IN-GAME Sounds, шумом трибун и звуками непосредственно ледового поединка. Радует возможность сохранения стенограммы матча в текстовый файл для использования данной информации в будущем.

А ведь, помимо этого, в ЕНМ есть еще грамотно реализованная газета, способная дать фору своим аналогам из других игр данного жанра, и великолепная трансферная система, в которой активность AI играет далеко не последнюю роль, и множество других, радующих глаз любителей хоккея, особенностей.

Взгляд в будущее

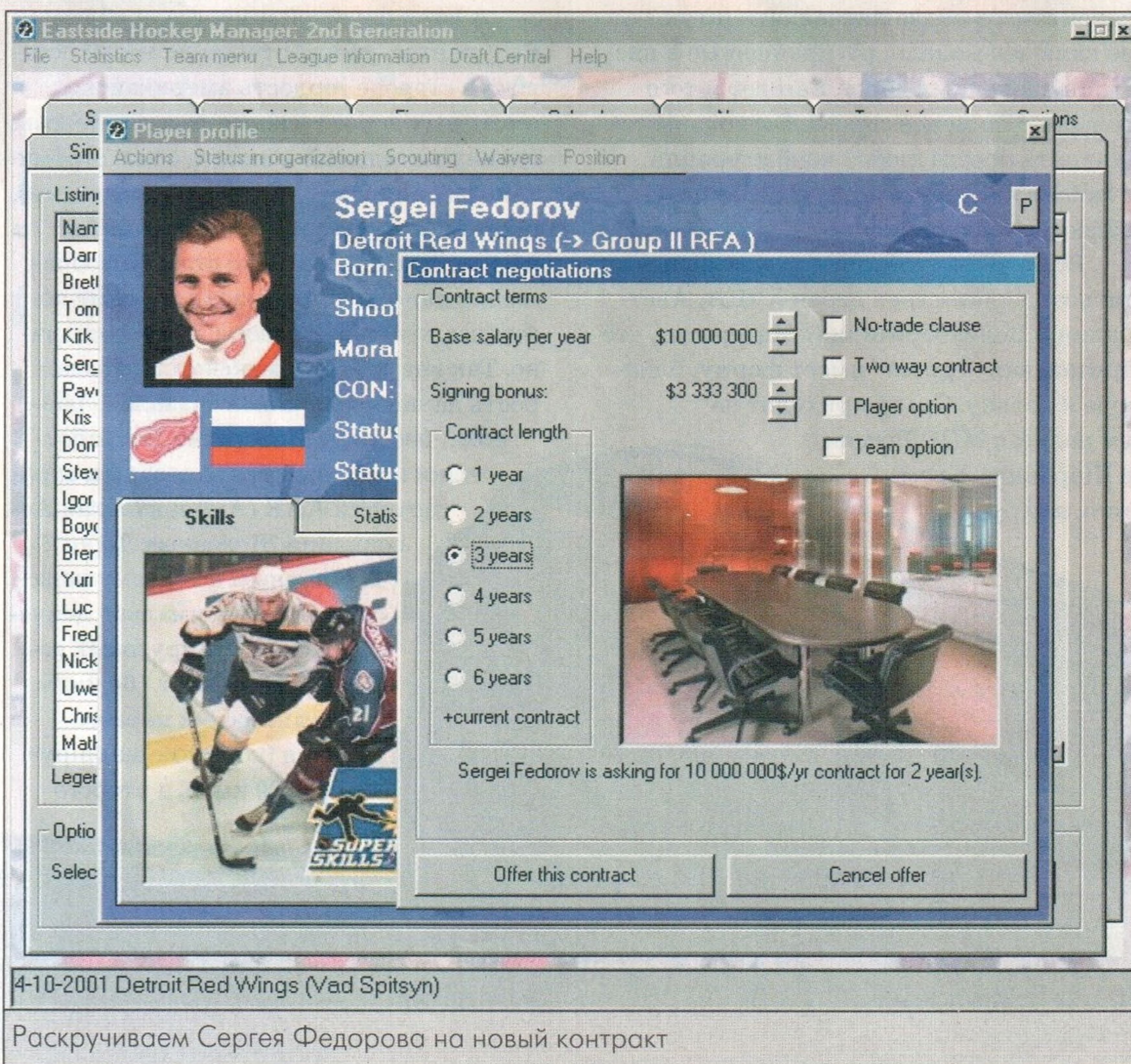
Финской дружке во главе с Ристо Ремесом удалось создать совершенно нетипичную для нынешнего времени игру. Игру, способную в своих следующих



перерождениях стать полноценным представителем индустрии компьютерных развлечений, причем одним из лучших ее образцов. Только вот сможет ли в этом случае Eastside Hockey Manager сохранить ту первозданную чистоту, ту любовь, которую вложили в него создатели, сами являющиеся яркими фанатами игры для настоящих мужчин и поэтому твердо знающие, как должен выглядеть хоккей в рамках персонального компьютера?

Определять дальнейшую судьбу ЕНМ предстоит самому Ристо да небольшой горстке его соратников, затерявшихся где-то на самой макушке Старого Света. Мы же будем надеяться на то, что впереди у Eastside Hockey Manager светлое и полное всяческих успехов будущее, и нам предстоит провести еще немало времени за этой замечательной игрой.

Н



Между прочим...

1. Ристо Ремес строго-настрого запрещает использовать Eastside Hockey Manager в коммерческих целях.
2. В течение всего лишь одной недели после выхода в свет ЕНМ v1.0 Ристо и его товарищи выпустили аж целых три исправления к игре.
3. Полное название игры звучит как Eastside Hockey Manager — 2nd Generation, “второе поколение” в котором берет отсчет со дня, когда вышла первая полностью работоспособная версия игры.
4. По словам Ристо Ремеса, в состав так называемой ЕНМ Team, помимо него самого, входит 21 человек.
5. В комплекте с игрой поставляется потрясающее руководство пользователя в формате PDF.
6. Сохранить игру можно только лишь в конце игрового дня, после завершения всех матчей.
7. Внутриигровая хоккейная газета использует функции Internet Explorer, так что в ней вы можете, как и в IE, менять настройки шрифтов по вашему вкусу.

Паровозики

для детей преклонного возраста

Издатель	Strategy First http://www.strategyfirst.com
Разработчик	Auran http://www.auran.com
Жанр	Симулятор железной дороги
Требуется	Pentium-III 450, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Рекомендуется	Pentium-IV 1700, 512 Mb RAM, 3D (64 Mb), GeForce 3
Сайт игры	http://www.auran.com/trainz/default.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2277.html
Смотри на диске	обои, скриншоты
Игровой интерес  Графика  Звук и музыка  Реализм  Ценность для жанра 	
Рейтинг 7.5 Время освоения: от 1 до 1,5 часов Сложность: средняя Знание английского: желательно	

У многих из вас наверняка была в детстве игрушечная железная дорога. Маленький локомотив, движущийся по сотворенному вами маршруту по-настоящему завораживал... Шли годы, кто-то из "игрушечных машинистов" ушел работать на настоящую железную дорогу, большинство отправились по другому пути, но воспоминания детства остались. Вот на них-то, судя по всему, и решила заработать компания Auran.

До последнего момента компания Auran была известна разве что по ставшей уже классической RTS Dark Reign, так что поначалу такая резкая смена игровой тематики австралийских разработчиков немного озадачила. Однако удивление быстро сменилось восхищением: периодически появлявшиеся видеоролики демонстрировали очень качественную графику, прежде всего, серьезную проработку мельчайших деталей железной дороги и техники. Преподнесла сюрприз и финальная версия: я-то наивно считал, что Trainz является клоном Microsoft Train Simulator, а самом деле эти игры друг на друга совсем не похожи.

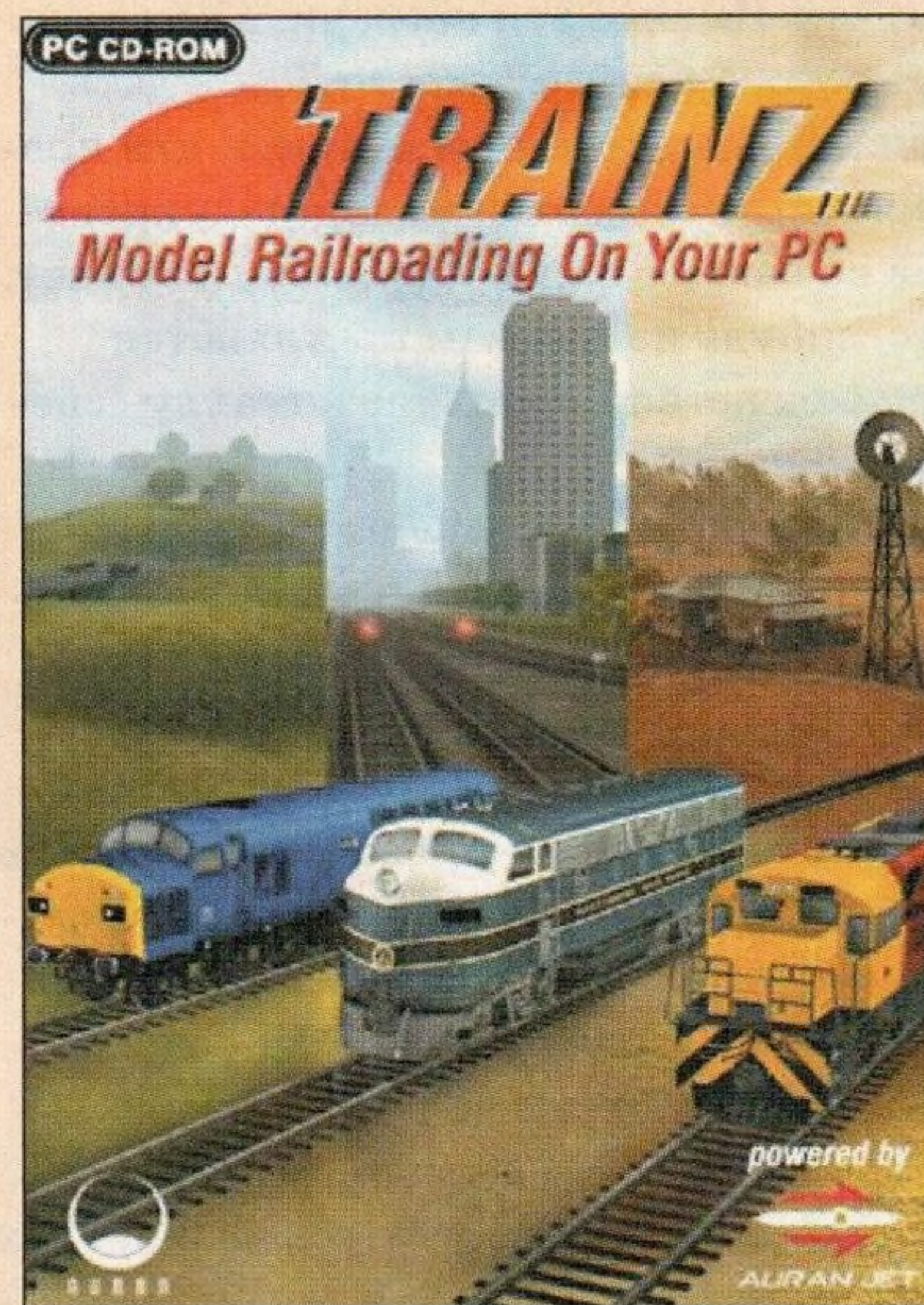
Щербинка в миниатюре

Если проект Microsoft по своей концепции немного схож с "Дальнбойщиками-2", то Trainz предлагает совершенно иную концепцию. Здесь вы не встретите ни заданий, ни какого-либо трафика,

ваш поезд может ездить по любым путям и в любом направлении. Trainz и игрой-то достаточно сложно назвать, в нынешнем виде произведение больше напоминает этаким интерактивный справочник по современной железнодорожной технике, жаль, что для россиян места, как всегда, не нашлось. Дополнительным доказательством данной теории может служить такая часть игры, как "коллекция". В данном разделе вы можете подробно осмотреть все имеющиеся локомотивы и вагоны со всех сторон. Ей богу, для полноты картины разве что вахтерш не хватает...

Что поражает сразу, так это количество доступной техники: одних только локомотивов около пятнадцати штук, не включая модели, раскрашенные в цвета определенных дорог. Вагонов и того больше — не менее сорока. Вы вольны составлять поезда любой конфигурации, с любым количеством вагонов, лишь бы видеокарта потянула.

Все это многообразие можно испытать на дорогах трех стран (США, Австралия и Великобритания). Интересно, что британская "трасса" имеет форму, близкую к кольцу. Сразу приходит на ум полигон МПС России в Щербинке. Кроме того, в игру



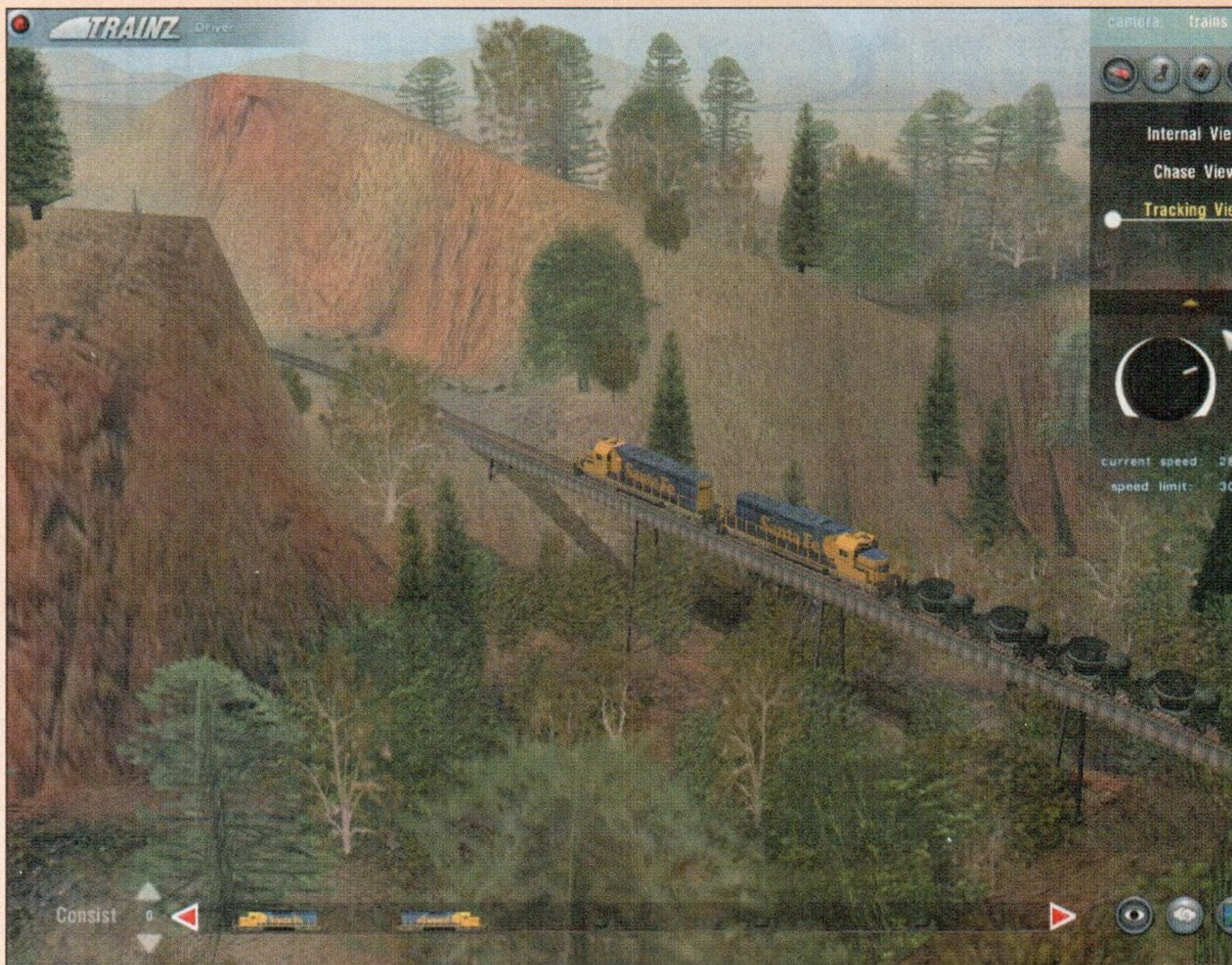
включен удобный редактор карт, с помощью которого можно создать дорогу любой конфигурации.

Маленькие неточности

Разумеется, для того, чтобы игра именовалась симулятором, необходимо серьезно проработать физическую модель и управление. С последним в Trainz вроде все в порядке: вы можете управлять локомотивом не только с помощью простеньких иконок в левом верхнем углу экрана, но и ворочать рычаги в кабине (этот вариант мне больше по душе).

А вот с физикой имеются проблемы. Разумеется, разработчики не могли оставить в стороне гордость американских железных дорог — скоростные тепловозы. Их внушительный и вместе с тем стремительный вид настолько очаровывает, что, например, некоторые горячие головы в российском МПС даже ставят изображения данных тепловозов во всякие логотипы, что, мягко говоря, не патристично. Так вот, в Trainz максимальная скорость данных исполинов оказалась равной... 100 км/ч. Интересно, разработчики игры хоть раз заглянули в справочники ААР (Американская Ассоциация Железных Дорог)? Там черным по белому написано, что максимально допустимая скорость грузовых составов составляет 160 км/ч, пассажирских первого уровня (короткие маршруты) — 200 км/ч, а второго





уровня (междугородние) – 240 км/ч. И тащат пассажирские поезда, повторю, те самые “тихоходные” локомотивы. К слову, еще в 50-х годах американские составы ездили со скоростью 150 км/ч.

На этом фоне не менее странно смотрятся английские локомотивы, набирающие более двухсот км/ч. При их-то разбитых путях? Смешно. До последнего момента именно из-за посредственного качества железнодорожного полотна у англичан были проблемы с внедрением скоростных поездов. Как видите, не у одних нас неурядицы с дорогами...

Однако несоответствие реальным скоростным данным не является единственным промахом в проработке физики Trainz. На мой взгляд, поезда слишком резко разгоняются и тормозят. При рывке локомотива со старта на полной тяге, в жизни может легко оторвать сцепку, здесь же этот момент не просчитан. Ну, а самым любопытным промахом является прохождение поездами поворотов. С одной стороны, если поезд разогнался выше допустимого, он, как и положено, опрокинется либо сойдет с рельс. Вот только это правило действует исключительно для поездов “нормальной” конфигурации: достаточно поставить перед локомотивами хотя бы один-два вагона, как тот же поворот вы легко одолеете на скорости более чем 200 км/ч...

Эффектная оболочка

С самого начала разработки создатели Trainz ориентировались на современные достижения компьютерной индуст-

рии. Взглянув на рекомендуемую конфигурацию, думаю, вы поймете, о чем я говорю. На сегодняшний день Trainz является наиболее требовательной к “железу” игрой, и это достигнуто не из-за применения спецэффектов, дело тут совсем в другом.

В свое время Microsoft Train Simulator поразил детализацией графики. Так вот, австралийские разработчики превзошли своих коллег из Microsoft на голову. В мире Trainz по дорогам снуют машины, то тут, то там, можно увидеть людей, станции полны пассажиров. Разработчики постарались не пропустить ни одной железнодорожной конструкции, надо признать, им это удалось.

А вот в плане проработки железнодорожной техники отрыв Auran от Microsoft уже не столь очевиден. С одной стороны, внешне локомотивы и вагоны в Trainz проработаны лучше, чем в Microsoft Train Simulator, деталей у них гораздо больше. С другой же, визуализация кабины локомотивов в продукте Auran явно слабее, а вагоны вообще не имеют “внутренностей”. В принципе, это не очень страшно, вагоны можно легко переработать в редакторе типа 3D Studio Max, но, тем не менее, неприятный осадок остается.

Игра завтрашнего дня

Честно говоря, назвать новую игру Auran современной можно лишь с натяж-



Вот такие в Trainz катастрофы. Вагоны перевернуть невозможно...

Между прочим...

На самом деле, называть Auran новичками в жанре железнодорожных симуляторов не совсем корректно. Дело в том, что компания выпускает всевозможные аддоны к главному конкуренту Trainz, Microsoft Train Simulator, причем некоторые из них бесплатны. Как видите, подрабатывать на стороне любят везде. Любопытно, что модели локомотивов и вагонов очень сильно напоминают те, что используются в Trainz

кой, особенно после рекомендуемых системных требований. Большинство игроков после покупки смогут оценить лишь потенциальные возможности данного продукта, после чего поставят Trainz на полку. После покупки нового железа можно будет достать коробку с игрой, снова проект установить, и он предстанет в совершенно ином свете, куда более красивым и при этом вполне современным.

На этом можно было бы поставить точку, расставить рейтинги и забыть про Trainz до следующего апгрейда, если бы не одно “но”. Дело в том, что игра является, так сказать, локомотивом, к которому вскоре должны “пристыковаться” сразу несколько аддонов. Там будут и кампании, и некое подобие Railroad Tycoon, и даже онлайн-игра. Кроме того, на официальной странице Trainz будут выкладываться дополнительные постройки, локомотивы, вагоны и прочие полезные мелочи. Интересно, что большинство из них будут представлены не разработками самой Auran, а любительскими работами.

Как видите, вердикт выносить пока рано, история Trainz только начинается. Но даже тот “базовый блок”, который имеется сейчас, представляет интерес своей проработкой, а также возможностью конструирования.



Издатель

Activision

<http://www.activision.com>

Разработчик

Livesay Technologies

Жанр

Спортивная аркада

Требуется

Pentium-II 266, 64 Mb RAM, 3D

Рекомендуется

Pentium-III 600, 128 MB RAM, 3D (32 MB)

Сайт игры

<http://www.activision.com/games/mathoffman>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game2119.html>

Смотри на диске

СКРИНШОТЫ

Игровой интерес

Графика

ЗВУК И МУЗЫКА

Управление

Ценность для жанра

Рейтинг **7.1**

Время освоения: 30 минут

Сложность: средняя

Знание английского: не обязательно

К клонам в игровой индустрии отношение, по большому счету, однозначное. При виде явного клона практически любой игровой журналист становится злобным и произносит вслух заветное слово "давить". Это правило. А в каждом правиле, как мы знаем, нет-нет, да встретится какое-нибудь исключение. Которое это правило только подтвердит.

Получив в руки диск с очередной экстремальной аркадой от издателей легендарного мультиплатформенного хита Tony Hawk's Pro Skater, компании Activision, я и предположить не мог, что увижу практически точную копию известной игры. Да, факт налицо, уважаемые, Mat Hoffman's Pro BMX отличается от аркадного скейтбординга только тем, что спортсмены тут используют вместо роликовой доски велосипед. Но очевидно также и другое – несмотря на поразительное сходство, геймплей нового хита от Activision (на приставке от “Сони” игра пользовалась бешеной популярностью) ничем не уступает оному, но от хита старого. Нижеприведенный текст попытается дать логическое объяснение такому вот парадоксу.

Mat Hoffman's Pro Skater 2?

Сходства начинают валиться на головы играющих прошлогодним снегом сразу после запуска игры. Ролик, музыка, интерфейс – все это буквально “слизано” со старины “Хока”. Меню выбора спортсмена, небольшое ковыряние с конфигурацией и типом велосипеда, и вот он, первый stage.

Приходит такое знакомое чувство дежа-вю. Кругом рампы, трамплины, перила, разнообразные препятствия. И вот стоит он, наш герой. Но зовут его не Тони, имя ему Мэт. Кстати, этот самый Мэт — личность в экстремальных спортивных кругах не менее известная и популярная, нежели товарищ Ястреб.

Начинается действо. Уточню, великое аркадное действо. Великое потому, что на персональном компьютере еще не выходило (ну, кроме Tony Hawk's Pro Skater 2, естественно) столь затягивающей спортивно ориентированной аркады.

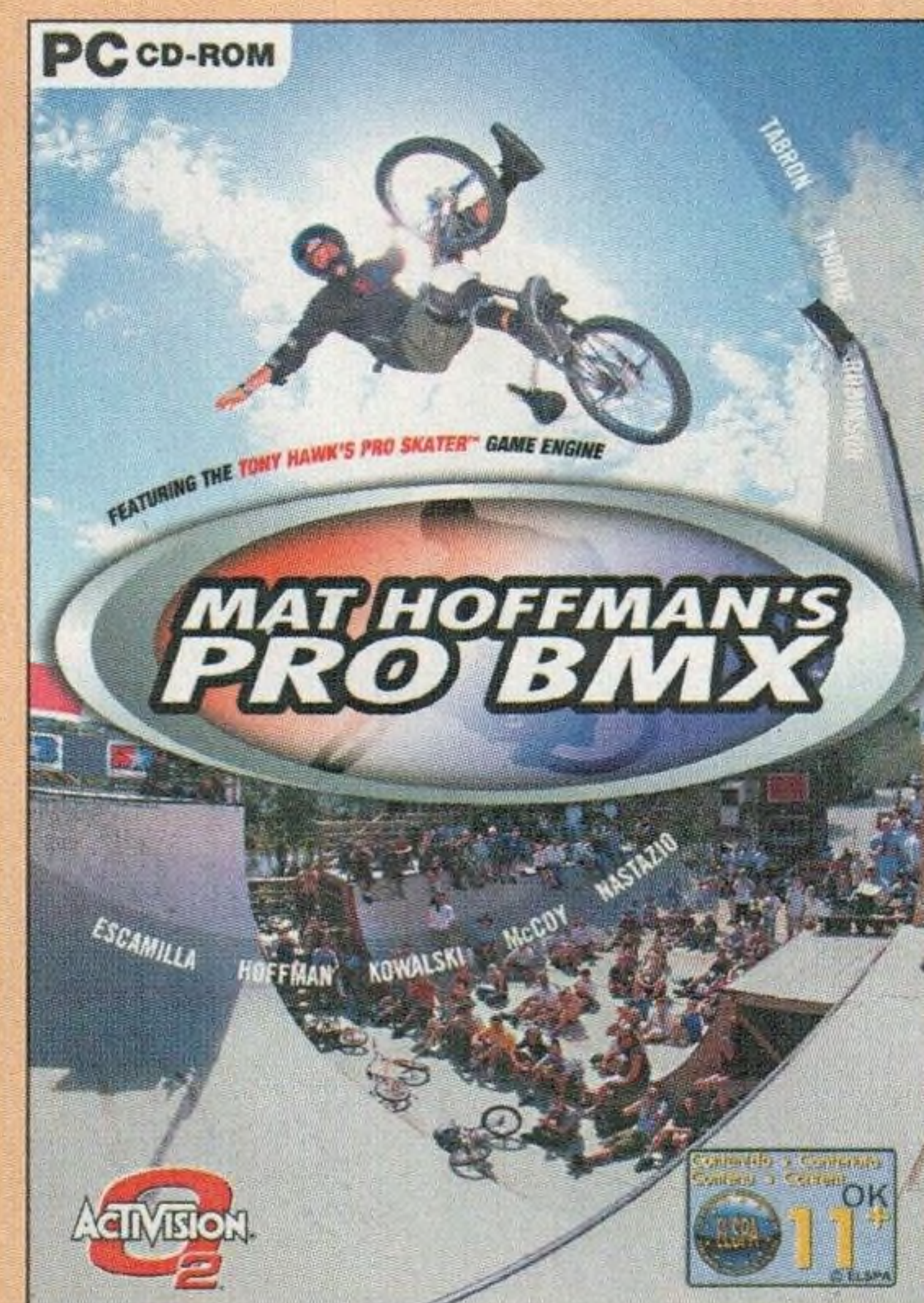
Человек на велосипеде самостоятельно разгоняется, и начинается шоу одного актера. Те, кто играл в предыдущее произведение Activision, сразу почувствуют себя в своей тарелке. Привыкать ни к чему не нужно. Физическая модель целиком и полностью пришла к нам из Tony Hawk's Pro Skater 2.

Даже задания сохранились в неизменном виде. Для того чтобы пройти на очередной уровень, необходимо собрать определенное число “карт”. Причем, на уровне вы можете заработать большее количество заветных бумажек, чем требуется для перехода дальше. То есть игра не заставляет вас во что бы то ни стало выполнить все задания на трассе. Когда появится желание сломать последний “крепкий орешек”, вернетесь, более опытные, и непременно сломаете. Это большой плюс игровому процессу, а также гарантированное дополнительное время, которое вы проведете за проектом.

Карты предоставляют за выполнени-

Между прочим...

1. В игре есть простой в использовании редактор трасс – создавайте, сколько уровней вашей душе угодно.
2. Присутствует любопытный режим игры для двоих за одним компьютером, называемый H.O.R.S.E. Игроки выполняют трюки, заработавший меньше очков получает букву, и так до того момента, пока один из участников не окажется “лошадью”.
3. У каждого спортсмена в арсенале – свой “коронный номер”.



ные задания. От вас могут потребовать разбить все лампы или разгромить все туалеты на уровне, собрать по буквам слово, открыть секрет, набрать нужное количество очков. Эти мини-миссии очень хорошо сочетаются с дизайном трасс и физической моделью. Усложнение заданий идет постепенно. И очень приятно чувствовать, что твое растущее мастерство помогает одолевать все новые и новые, более сложные препятствия.

Кашу маслом не испортишь

Как и Tony Hawk's Pro Skater 2, Mat Hoffman's Pro BMX располагает классными аренами для соревнований. К дизайну локаций претензий лично у меня нет никаких. Кажется, будто каждый участок трасс сконструирован таким образом, чтобы вы могли эффектно исполнить какой-либо трюк. А получить доступ к бонусам и секретам сложно именно настолько, чтобы игрок не успел напрячься, исполняя очередное сложное телодвижение.

Как проект консольный, Mat Hoffman's Pro BMX обладает рядом графических недоработок. Что ни говори, а Sony PlayStation сейчас – это даже не вчерашний, а уже позавчерашний день. Поэтому приходится терпеть повсеместную угловатость практически во всем. И если текстуры еще можно назвать нормальными, то отсутствие необходимого количества полигонов бросается в глаза. Это, впрочем, компенсируется великолепнейшим саундтреком, который представлен далеко не самыми худшими альтернативными и хип-хоп командами, а также расписанным уже выше геймплеем и дизайном трасс.

Вывод тут прост. Игровой процесс Tony Hawk's Pro Skater 2 настолько сбалансирован и продуман, что его нельзя испортить ни отсталой графикой, ни примитивным клонированием. Mat Hoffman's Pro BMX — это великолепный, играбельный клон. Исключение, подтверждающее правило.

Аркадный внедорожник

Reckless Driver

Larry Ragland 4X4 Challenge

 Рейтинг **6.5**

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Xicat Interactive
Разработчик	Xpiral
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D

Все труднее становится разработчикам аркадных гонок выдумать нечто такое, что хотя бы немного удивило игрока. Многие теперь даже и не пытаются – сложно быть оригинальным в одном из самых массовых жанров. Однако создателям Larry Ragland 4X4 Challenge удалось выделиться из толпы.

В целом, новая внедорожная аркада построена по классическим принципам. Три чемпионата, несколько выдуманных моделей автомашин, которые различаются по базовым характеристикам, плюс скрытые треки и авто. Набор игровых возможностей достаточно, по сегодняшним меркам, скромный.

Зато понравилась графика игры. Проект чем-то похож на гоночные игры от Ratbag, особенно на последнее творение Leadfoot. В особенности текстурами и дизайном стадионов. Однако Larry Ragland 4X4 Challenge выглядит свежее, так как цветовая палитра здесь более разнообразная. Что касается моделей машин, то они выполнены на добротном среднем уровне. Звук не раздражает, однако и откровений каких бы то ни было не преподносит.

Основная фишка проекта кроется в довольно специфической физической модели. Сначала я даже не понял в чем дело. Представьте себе такую ситуацию. Вы поворачиваете до упора руль, машина едет в нужную сторону, а потом вдруг резко кидается в противоположную, а через некоторое время вновь возвращается на ожидаемую траекторию. Нюанс открывается при более тщательном наблюдении за поведением передних колес. Оказывается (внимание!), они никак не фиксируются во время поворо-

та. Зажали влево, не отпуская клавишу, и через некоторое время колесо исполнит разворот на триста шестьдесят градусов вокруг вертикальной оси! Соответственно, машина двинется в другую сторону. Стоит ли говорить о том, какой недюжинный элемент неожиданности вносит в игру такая интересная особенность. Увлеклись поворотом – получайте танец “краковяк”. Очень смешно ведет себя джип, если попытаться покрутить его на месте. Привод тут, насколько я могу судить, задний. И если вывернуть руль и усердно газовать, машина начнет “выкобениваться” почище иного фигуриста.

Ну, а если оставить эту особенность в стороне, то нам откроется весьма динамичная и увлекательная аркада... которая в любой момент может позабавить вас чудачествами выходками автомобилей.

Н



London Thames на воге

Reckless Driver

Miami Powerboat Racer

 Рейтинг **6.3**

Жанр	Аркадные гонки на лодках
Издатель	Davilex
Разработчик	Davilex
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D

Еще одно творение плодотворной компании Davilex, которая, как начинает казаться, намерена подмять под себя рынок аркадных гонок.

Интересно, что новая лодочная игрушка построена не на движке от автогонок серии Racer. Тут применяется свой графический и, естественно, физический engine. Впрочем, называть игру новой все же нельзя. Перед нами переработанный вариант недавнего London Thames Racer, который в свое время произвел на нас очень хорошее впечатление и получил высокий рейтинг.



Как и любое продолжение, проект пополнился новыми вещами. Главное дополнение в стане трасс. Как нетрудно догадаться, взглянув на название, игра базируется на водных гладах Майами. Помимо этого есть еще Венеция, Лондон и Амстердам. Авторы не ограничились созданием обычных замкнутых “колец”, а сотворили целые “водные бассейны”, по которым впоследствии проложили серию довольно забавных маршрутов. Как и во всех остальных играх Davilex, к каждому транспортному средству (отличаются которые весьма сильно, и по внешнему виду, и по характеристикам) прилагается экстравагантный герой (или героиня). Всего шесть презабавнейших персонажей.

Miami Powerboat Racer повторяет судьбу Mat Hoffman's Pro BMX, являясь почти точной копией предшественницы. Однако, несмотря на это, в нее будет очень интересно играть, как тем, кто успел опробовать более раннее произведение, так и людям, впервые познакомившимся с “лодками” от Davilex.

Игрок волен не только играть в “догонялки” с соперниками, но может также, как следует шандарахнуть по особенно досаждающим противникам самонаводящимися ракетами или мощной торпедой. Ну, а создать себе отрыв от преследователей либо спасти почти безнадежную ситуацию поможет ускорение. Бонусы в изобилии раскиданы на трассах.


По сравнению с родителем, графика игры не претерпела значительных изменений, как это было, например, с US Racer. Но смотрится она, тем не менее, довольно неплохо. Однако создателям игры не надо расслабляться – следующая серия гонок на лодках непременно должна использовать новый движок, так как настоящий уже исчерпал себя. Веселый звук хорошо подходит настроению этой легкой аркады.

В общем, Miami Powerboat Racer – это вполне играбельный клон London Thames Racer. Игра без очевидных недостатков и каких-то сногшибательных достоинств. Легкая, как говорилось, аркада.

Н

Вечная охота

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Издатель	UbiSoft http://www.ubisoft.com
Разработчик	Ultimation http://www.ultimation.com/
Жанр	Подводный симулятор
Требуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM, 3D (16MB)
Рекомендуется	Pentium-III 600, 128 Mb RAM, 3D (32 MB)
Сайт игры	http://www.silenthunter2.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1314.html
Смотри на диске	 скриншоты

Игровой интерес 

Графика 

Звук и музыка 

Реализм 

Ценность для жанра 

Рейтинг 8.2

Время освоения: около 2 дней
 Сложность: высокая
 Знание английского: обязательно

Ни разу не приходилось слышать, чтобы кто-нибудь плохо отзывался о *Silent Hunter*. Эта вещь нравилась решительно всем. А потому, как только поползли первые слухи о том, что готовится *Silent Hunter II* (году этак в девяносто восьмом), все, кто играл в первую часть, начали с нетерпением ждать.

Нетерпеливое ожидание игроков имеет и свои плюсы, и свои минусы. Точнее, минус тут один — если ждешь нетерпеливо, значит ждешь слишком многого. Поэтому, как правило, свежий релиз и начинают ругать.

Наконец, дождались — вот он. Ну и как? Так же, как обычно. Смотря, что ты от него будешь требовать. Лично я не требовал для себя глубокого потрясения, а потому остался очень даже доволен тем, что получил. Некоторые вещи определенно оказались неожиданными, но тут уж я сам виноват — мне никто и не обещал, что то представление, которое я успел себе составить, будет полностью соответствовать действительности. Впрочем, мы заболтались. Перейдем к делу.

Mission Completed, Sir!

Об этом нововведении мне приходилось слышать и раньше, но все равно – не ожидал. Короче, в Silent Hunter 2 надо выполнять миссии. Именно так – получаешь конкретное задание (например, в течение некоторого времени следить за вражеским конвоем, не атакуя его и доносить о контакте по радио, чтобы подтянулись друзья из “волчьей стаи”),

и именно по выполнению этого задания и оценивается твоя успешность. Причем уничтоженный по ходу дела тоннаж противника абсолютно не в счет! Допустим, задача ставится так: атака конвоя, главная цель – набить 10000 тоннажа, дополнительная – довести эту цифру до 20000. После этого миссия считается выполненной. Затем ты можешь настрелять хоть сто тысяч – это уже непринципиально.

Последствия такого подхода очень характерны. В германском подводном флоте за сто тысяч тонн потопленного тоннажа полагался Рыцарский крест. Я прошел всю войну – начал с уничтожения польских эсминцев осенью 1939 года на лодке серии II и закончил в мае 1945 – тайным уходом в Аргентину на лодке серии XXI. Я не помню, какой точно у меня был тоннаж. До миллиона тонн не дошло. Короче, за всю войну Рыцарского креста я так и не получил.

Это – не считая всех прочих прелестей подобного подхода: жестко скриптованные миссии (пропустил конвой – можешь запускать все по новой, других конвоев в море нет и не предвидится); прохождение одной и той же миссии до посинения – пока не пройдешь (и только

потом двинешься дальше). Ну, вы поняли.

Такая реализация геймплея у многих вызвала сильное неприятие. Это тебе не *Aces of the Deep*. Это тебе не *Silent Hunter*. Тут ты себя не чувствуешь грозой морей. Тут ты себя чувствуешь черте чем.

С другой стороны, есть у такого под-
хода и позитивные моменты. Если в том
же AoD начать свою карьеру, как поло-
жено, в 1939 году, то уже к концу 1941
яростный расстрел англо-американского
флота начинает надоедать. Ты с тоской
смотрел на свой крест с листьями, меч-
ами и бриллиантами и четко осознавал,
что больше тебе в этой жизни уже ниче-
го не дадут. Примерно такая же ситуа-
ция была и в первом Silent Hunter. Там, прав-
да, в readme-файле была оговорка, что
ты, как честный человек, должен считать
результаты только первых четырех бое-
вых походов — после них в американских
ВМС командира снимали с лодки и посы-
лали на повышение. Но в самой игре это
заявление не подкреплялось ничем.

Кроме того, такой подход (миссия за миссией) достаточно интересен сам по себе. Однообразная стрельба по конвоям надоедает в любом случае, а здесь ты занимаешься изучением довольно-таки захватывающей дисциплины – “Интерактивная история Битвы за Атлантику”.

В общем, нельзя сказать однозначно, как относиться к такому положению вещей. Могу только сказать, что многим не понравится. Очень уж мы привыкли к своей океанской вольнице...

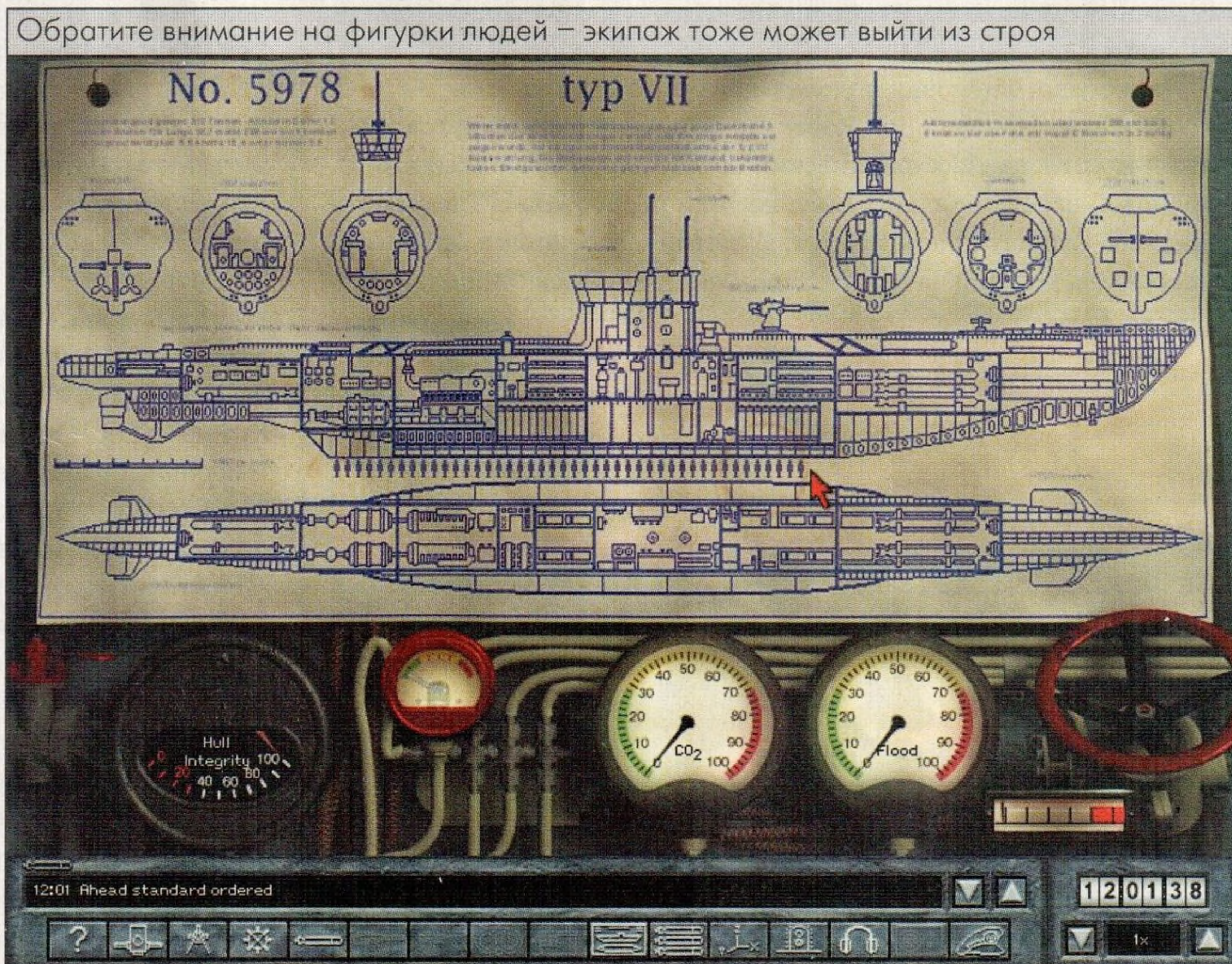
О нем, родимом

О реализме, конечно. Ожидания были более чем серьезными.

Здесь дела обстоят следующим образом. Silent Hunter II – симулятор очень серьезный. По части реализма он играет в высшей лиге. И это сразу заметно. Моделируется работа массы корабельных устройств, их характеристики достаточ-



Типичная модель корабля. Для такой игры – не так уж и плохо



Обратите внимание на фигурки людей – экипаж тоже может выйти из строя

но точно совпадают с тем, что было в жизни, и правильным образом изменяются с течением времени. Отказы торпед Т-II в начале войны, использование шнорхеля только на малом ходу, выделение хлора при раздалбывании батарей, нарушение плавучести. Одним словом, очень много всяких больших и маленьких деталей – и, кстати сказать, многие из них появились впервые.

Например, есть такая вещь, как темп затопления: в зависимости от тяжести повреждения вода набирается в лодку с разной скоростью. Перископ можно поднимать на выбранную высоту, в поисках оптимального решения между видимостью и собственной заметностью. Механизмы могут ломаться сами по себе, без воздействия противника – а для их ремонта можно устанавливать приоритет. В игре появились самолеты-торпедоносцы – когда на меня зашел “Суордфиш”, я даже не понял сразу, что это он сделал, и почему у меня лодка взорвалась. Поврежденный корабль может затонуть сам по себе через некоторое время, поскольку его повреждения могут усилиться (например, он загорелся, а потом от пожара происходит взрыв). Нововведений там действительно довольно много. Любо-дорого смотреть.

С другой стороны, именно такой высокий класс моделирования предъявляет очень серьезные требования к реализму: при подобном подходе отличным должно быть все. И вот тут начинается...

Гидрофоны идеально работают в любых условиях. Если лодка идет в надводном положении полным ходом под дизелями, то первым противника всегда обнаружит акустик; это произойдет еще за пределом видимости (на самом деле они в таких условиях не работают вообще).

Динамика движения лодки осталась такой же примитивной, как и раньше. В принципе, этим страдают почти все подводные симуляторы. Но уж больно нелепо это выглядит, когда кладешь руль на борт, а после того, как субмарина покатится в сторону, тут же переводишь его в нейтральное положение – и лодка

моментально замирает на новом курсе. Я надеялся, что SHII предложит нам по этой части что-нибудь получше.

Ну и зенитная стрельба... Мне надоело нырять каждый раз при обнаружении вражеского самолета – и в один прекрасный момент я приказал открыть по нему огонь из зенитных автоматов. Эффект нулевой, хотя попадания были четко различимы. И тут раздался страшный грохот – по самолету выстрелила палубная 88-миллиметровка (после расправы над очередным транспортом я забыл послать ее артрасчет вниз). Прямое попадание! Летит, холера. Пушка выстрелила еще раз. Опять прямое попадание! И только тогда он упал...

Вот такой ерунды там тоже много. Надо сказать, что впечатление от этого портится прилично – опять же, на фоне тех заявок, которые делает игра своими удачными моментами.

А что скажет противник?

AI здесь оценивать сложно. Уж больно странно он работает. Причем в данном случае слово “странный” употреблено отнюдь не в хорошем смысле.

Эсминцы. В начале войны это даже не эсминцы, а просто какие-то дьяволы. Они всегда знают о тебе АБСОЛЮТНО все. Очень часто ты подвергаешься атаке еще до того, как выпустишь торпеды по конвою. Я не верю, что они так ловко успели обнаружить твой перископ. И в этом недоверии я не одинок.

Если же эсминец пошел в атаку и собирается тебя разбомбить – беда. Он абсолютно точно знает твоё местоположение, глубину, курс и скорость. Причем в каждый момент времени. Единственный способ уклониться от удара глубинных бомб такой. Находясь на большой глубине, при приближении эсминца даешь самый полный вперед и кладешь руль на борт. Когда акустик услышит шлепки бомб о поверхность воды, перебрасываешь машинный телеграф на “самый полный назад” и кладешь руль на другой борт. Совсем хорошо при этом еще и изменить глубину, но на это расходуются

Между прочим...

1. Впервые немецкие акустические торпеды попали в руки союзников в 1944 году, когда советский “малый охотник” потопил на Балтике лодку U-250, которую через короткое время подняли.
2. На противолодочных самолетах радар связывался с мощным прожектором. Самолет заходил на лодку ночью, включал прожектор – и лодка оказывалась уже в луче. Бомбы пошли! Атака была абсолютно внезапной, так было уничтожено много немецких субмарин.
3. Несколько раз немецкие лодки брались на abordаж.
4. Обычная глубинная бомба содержит около 300 кг взрывчатки. Взрыв происходит на глубине, установленной перед сбросом.
5. Самый успешный подводный ас Второй мировой Отто Кречмер прожил долгую жизнь. Три года назад он погиб в автокатастрофе. Лет пять назад его показывали по нашему телевидению – бодрый такой был старикашка.



Шкала слева – высота перископа над поверхностью воды

запасы сжатого воздуха. Вот такой маневр действительно помогает. В противном случае, скорее всего, будет прямое попадание, причем бомба взорвется на идеально точной глубине. Другими словами, ошибка в прицеливании у врага может возникнуть только после того, как прицеливание завершено.

Так обстоит дело в начале войны. Но ближе к концу ситуация резко меняется на противоположную – эсминцы ведут себя все более и более лениво и часто просто игнорируют твою лодку. Меня особенно поразила средиземноморская миссия – удар по мальтийскому конвою. Начать с того, что все корабли ведут себя столь же согласованно, как кишечные палочки под микроскопом. На нормальный ордер это абсолютно непохоже. Они движутся во все стороны сразу, периодически сталкиваются друг с другом (не страдая от этого); вся эта аморфная масса как-то чудом ухитряется более-менее передвигаться по своему генеральному курсу. Эсминцев там – как посеяно, они принимают посильное участие в общей толкотне, но не обращают ни малейшего внимания на твою лодку. В первый раз я здорово напугался, когда один из них прошел от меня метрах в ста, заполнив своим бортом весь окуляр перископа. Нет, какое там. Пожав плечами, я принялся долбить конвой, уделяя особое внимание сцепившимся транспортам (попасть по неподвижной цели легче). Стре-

Вот так выглядела координатная сетка Кригсмарине. Все точно



лял, пока торпеды не кончились, и остался очень доволен собой.

То же самое с самолетами. В начале войны они ловко заходят на твою лодку и могут очень точно скинуть на тебя фугаски или глубинные бомбы. Ближе к середине войны я с ужасом ждал знаменитых ночных воздушных атак, выполняемых по данным радара (немецкому подводному флоту это очень дорого обошлось). И дождался. Все оказалось как раз наоборот – бомбы стали валиться с большими промахами, аж в сотнях метров от лодки.

Короче. Не могу сказать, что это все порочно в принципе, но в коде программы явно сидит какая-то фигня (да еще и не одна, наверное). Надо бы исправить.

По волнам

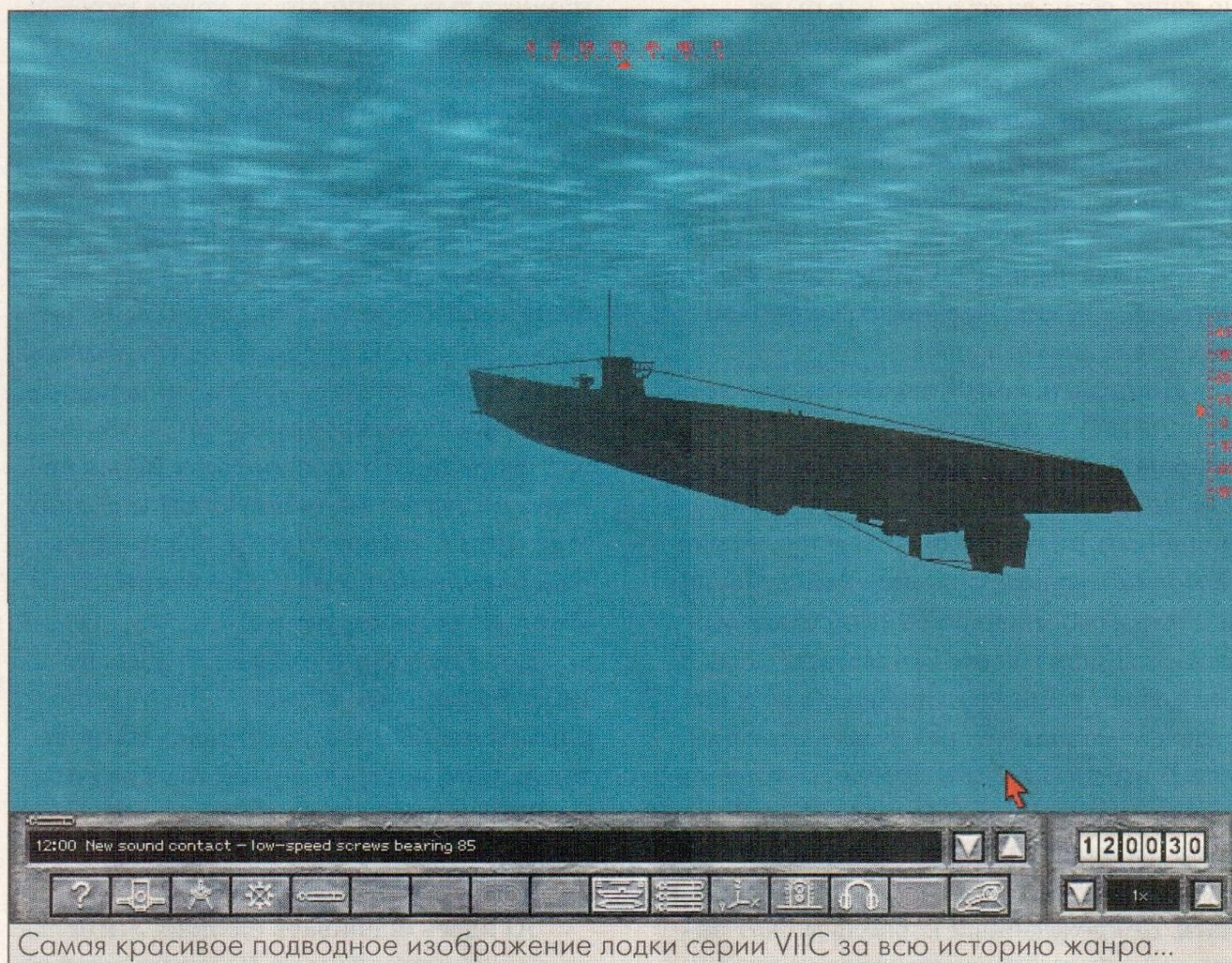
С внешним видом всяких меню мы разделимся одной фразой – ничего хуже этого я не видел уже лет семь. В первом SH – да что там в SH – в AoD было лучше.

А вот движок очень даже ничего. Разумеется, по стандартам подводных симуляторов. Все корабли абсолютно трехмерные. Я напому, что в AoD кораблики тоже были полигональными, а в первом SH их сделали спрайтовыми – и спрайты смотрелись лучше. Но это время безвозвратно прошло.

Ну что ж... Поверхность моря действительно волнуется, а ваша субмарина лихо раскачивается на этих волнах, оставляя за собой вполне фотогеничный кильватерный след. Барашков, правда, ни в какую погоду на поверхности не возникает. Но зато, если ваша карта поддерживает ЕМВМ, то можно увидеть такие интересные вещи, как солнечную или лунную дорожку, переливающуюся правильным образом. Те же самые волны успешно захлестывают линзы вашего перископа (правда, не оставляя на них капель воды, но это уже придирка).

Кораблики вполне достоверно дымят, и это первый подводный симулятор, в котором конвой обнаруживается по облаку дыма на горизонте. Еще их можно поджечь – дым от пожара валит особым образом. Да еще и пламя появляется, правда, спрайтовое, но на удалении смотрится ничего. Хорошо также стрелять из пушки, находясь на мостике: после каждого выстрела мимо тебя пролетает облако порохового дыма. При ночной стрельбе разрывы снарядов освещают надстройки цели. Эффектно смотрится.

Решение торпедного треугольника. Почти как в первом SH



Самая красивое подводное изображение лодки серии VIIC за всю историю жанра...

Точно так же приятно наблюдать свою лодку под водой, со стороны (теперь здесь есть и такая возможность). По палубе солнечные блики бегают, вода мутная, на глубине темнеет...

Mission Completed, Sir - 2

В качестве заключения я вам расскажу вот какую историю. Не так давно на один из виртуально-подводных сайтов был выложен патч к Silent Hunter II. Патч, что характерно, самодельный – поклонники оказались заинтересованы в деле больше авторов.

Этот патч улучшает графику, добавляя определенные эффекты (для самодельных “заплаток” явление небывалое). После него, например, из торпедированных танкеров начинает выливаться горящая нефть, а парогазовые торпеды оставляют за собой след на воде. Он также улучшает аудиозффекты – теперь стрельба из пушки сопровождается звонком гильзы о палубу и прочими мелочами. Ну и, наконец, чтобы хоть как-то ком-

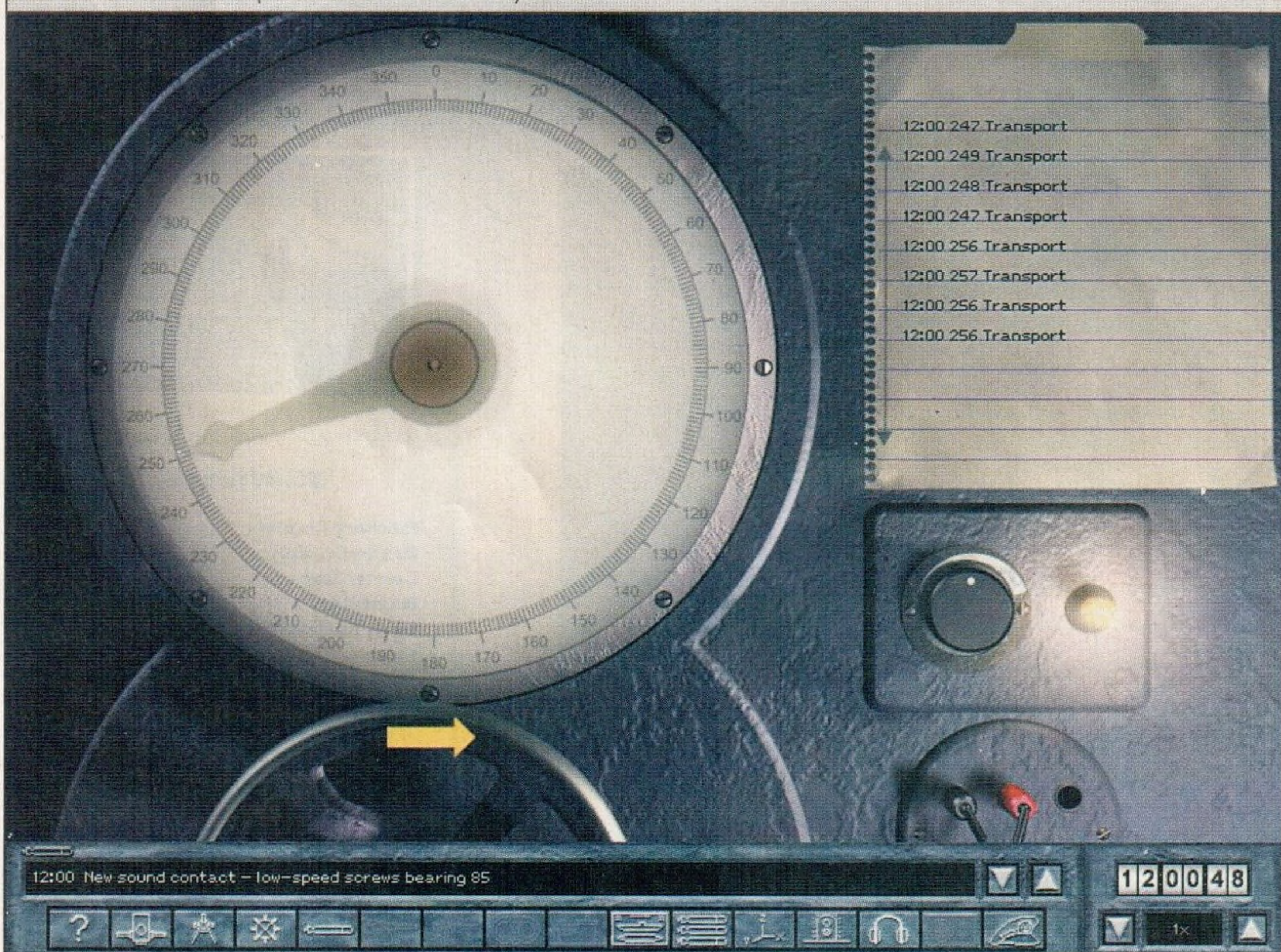
пенсировать inferнальную сущность эсминцев начального периода войны, он снижает разрушительную силу глубинных бомб.

Вот этот патч – очень характерное явление, которое говорит о многом. Игра получилась хорошей, и играть в нее хочется. Если бы только разделиться с некоторыми негативными моментами...

На этом мы и закончим. Впрочем, нет, скажу вот еще что. Мы ждали, что Silent Hunter II будет совместим с симулятором Destroyer Command в режиме multiplayer. Один носится на немецкой подлодке, а другой его ловит на союзническом эсминце. Так вот, пока что режима multiplayer в SHII нет вообще. Говорят, что будет специальный патч, который выпустят одновременно с релизом Destroyer Command. Ну ладно, с релизом – так с релизом. Кстати, по моим прикидкам, симулятор эсминца, выполненный на той же базе, должен получиться еще интереснее. Посмотрим.

Н

Вот так выглядит рабочее место акустика



Владимир ВЕСЕЛОВ

Личная война gross-адмирала Деница

Многие полагают, что после поражения Франции в 1940-м году и до высадки в Нормандии в 1944-м Англия с Германией практически не воевала. Были какие-то мелкие разборки в Африке да налеты авиации на немецкие города. Между тем Британия все это время вела борьбу не на живот, а на смерть, и дважды перед гордыми бриттами во весь рост вставал призрак поражения. Чуть было не поставили Англию на колени всего 39 тысяч немецких подводников, командовал которыми gross-адмирал Карл Дениц, совершенно справедливо прозванный своими подчиненными "Львом".

За шесть лет войны питомцы "Льва" Деница потопили 2828 торговых судов, общим тоннажем более чем 14,5 миллионов тонн. Результат потрясающий, но и сами подводные силы понесли громадные потери. Из 842-х принимавших в участие боевых действиях ПЛ (перед началом войны в Германии было 57 ПЛ, за годы войны построено 1153, но не все успели ввести в строй) было потоплено 783. Погибло 32000 подводников, а еще почти 5000 попало в плен. Такого процента потерь (почти 95%) ни знал ни один вид вооруженных сил, ни в эту войну, ни в предыдущие.

Это гигантское сражение принято называть Битвой за Атлантику, но на самом деле шло оно в самых разных уголках Земного шара. Кроме Северной и Южной Атлантики, немецкие подводники действовали в Северном Ледовитом и Индийском океанах, в Средиземном, Черном и Балтийском морях. Немецкие ПЛ поджидали свои жертвы возле Нью-Йорка и Кейптауна, патрулировали в Мексиканском заливе и Мозамбикском проливе.

Идея и реализация

Разработанный Деницем план войны против Британии был, как все гениальное, прост и основывался на точных ма-

тематических выкладках. Англия — островное государство, собственные ее ресурсы малы, львиную долю продовольствия и сырья для промышленности приходится доставлять морем. Перед началом войны этим занимались 9448 торговых судов общим тоннажем 21 млн. тонн. Если ежемесячно топить полмиллиона тонн, через полтора-два года импорт в Британию сократится настолько, что воевать она не сможет. Не станет топлива для танков и самолетов, могучий британский флот превратится в грудю никому не нужного железа, так что Англию можно будет брать голыми руками.

Эта идея лежала, как говорится, на поверхности, а вот второе положение плана Деница было не столь очевидным — совершенно неважно, какие корабли топить, груженные или пустые, и неважно, где именно их топить. Если потопить порожнее судно, следующее в Америку или Индию, оно не сможет привезти в Англию тот груз, за которым отправилось (ну и, естественно, весь тот груз, который оно смогло бы перевезти в дальнейшем). Более того, если потопить судно, занимающееся перевозками исключительно в Индийском океане, англичане не смогут его использовать в Атлантике, когда тамошний торговый флот будет не в состоянии обеспечить Англию всем необходимым. Из этого положения Дениц сделал вывод — топить торговые суда нужно там, где в данный момент это делать проще, где есть возможность с минимальными потерями нанести неприятелю максимальный ущерб.

В начале войны, торговые корабли следовали поодиночке, каждый своим путем и со своей скоростью, а противолодочная оборона у побережья Англии была слаба. Значит, топить "торговцев" нужно было на подходах к портам, где вероятность встретить одинокое судно максимальная. Через некоторое время

англичане усовершенствовали противолодочную оборону на подходах к портам и ввели систему конвоев. Дениц тут же развернул на наиболее вероятных путях следования конвоев свои "волчьи стаи". После вступления в войну США благоприятная обстановка для немецких подводников сложилась у американского побережья (у американцев противолодочная оборона вообще отсутствовала) — тот час же в этот район были направлены почти все ПЛ IX серии. После того, как американцы с помощью англичан наладили оборону своих прибрежных торговых путей и ввели систему конвоев, настало время питомцам Деница отправиться к берегам Южной Африки и в Индийский океан.

Однако высшее руководство Рейха не до конца понимало простые положения плана Деница, и подводные лодки постоянно отвлекались от "борьбы тоннажа", их заставляли выполнять несвойственные этому виду кораблей задачи или же загоняли в те районы, где ПЛ не могли действовать с максимальной эффективностью. В 1940-м году немецкие подводники прикрывали высадку в Норвегии, пытались бороться с надводными боевыми кораблями (причем практически безрезультатно). С марта 1941-го и до июля 1944-го часть ПЛ постоянно присутствовала в Средиземном море, пытаясь воспрепятствовать доставке пополнений в Египет и снабжению Мальты. В период подготовки и проведения высадки союзников в Северной Африке Гитлер потребовал послать ПЛ к Гибралтару и Касабланке. Ну и так далее.

Кое-какой толк от всех этих операций был. Так на Средиземном море немцы потопили линкор, два авианосца, четыре крейсера и множество более мелких военных судов. Удалось им и нанести ущерб торговому судоходству в этом районе, одно время англичане даже были вынуждены посылать подкрепления в Египет вокруг Африки. Однако потопленный тоннаж на одну подводную лодку в Атлантике был в несколько раз больше, чем в Средиземном море. Да и потери ПЛ там были гораздо существеннее. Так что если бы средиземноморские лодки действовали в Атлантике, где и хотел их использовать Дениц, вполне возможно, что войска в Египет было бы вовсе не на чем возить, ни вокруг Африки, ни коротким путем.

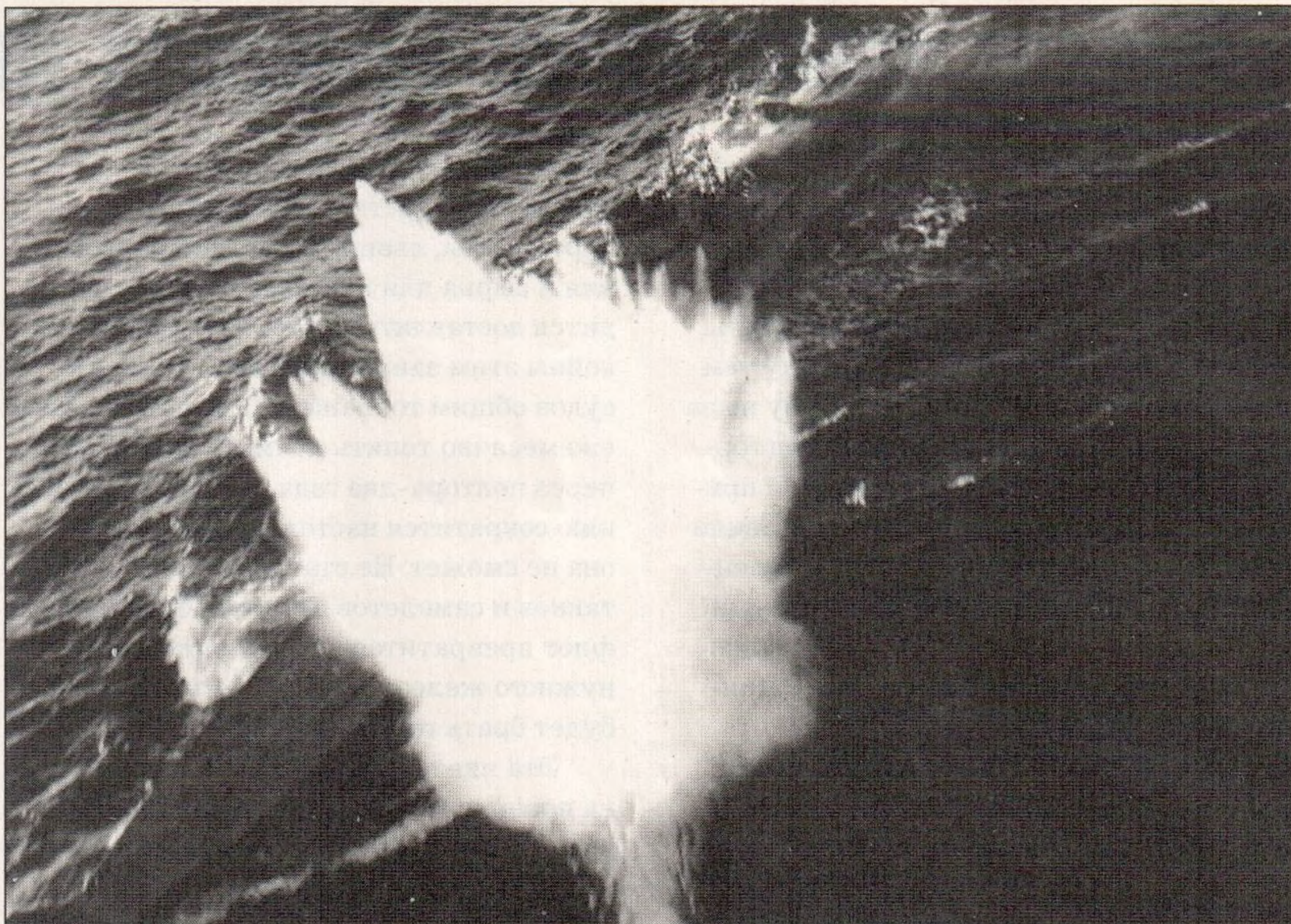
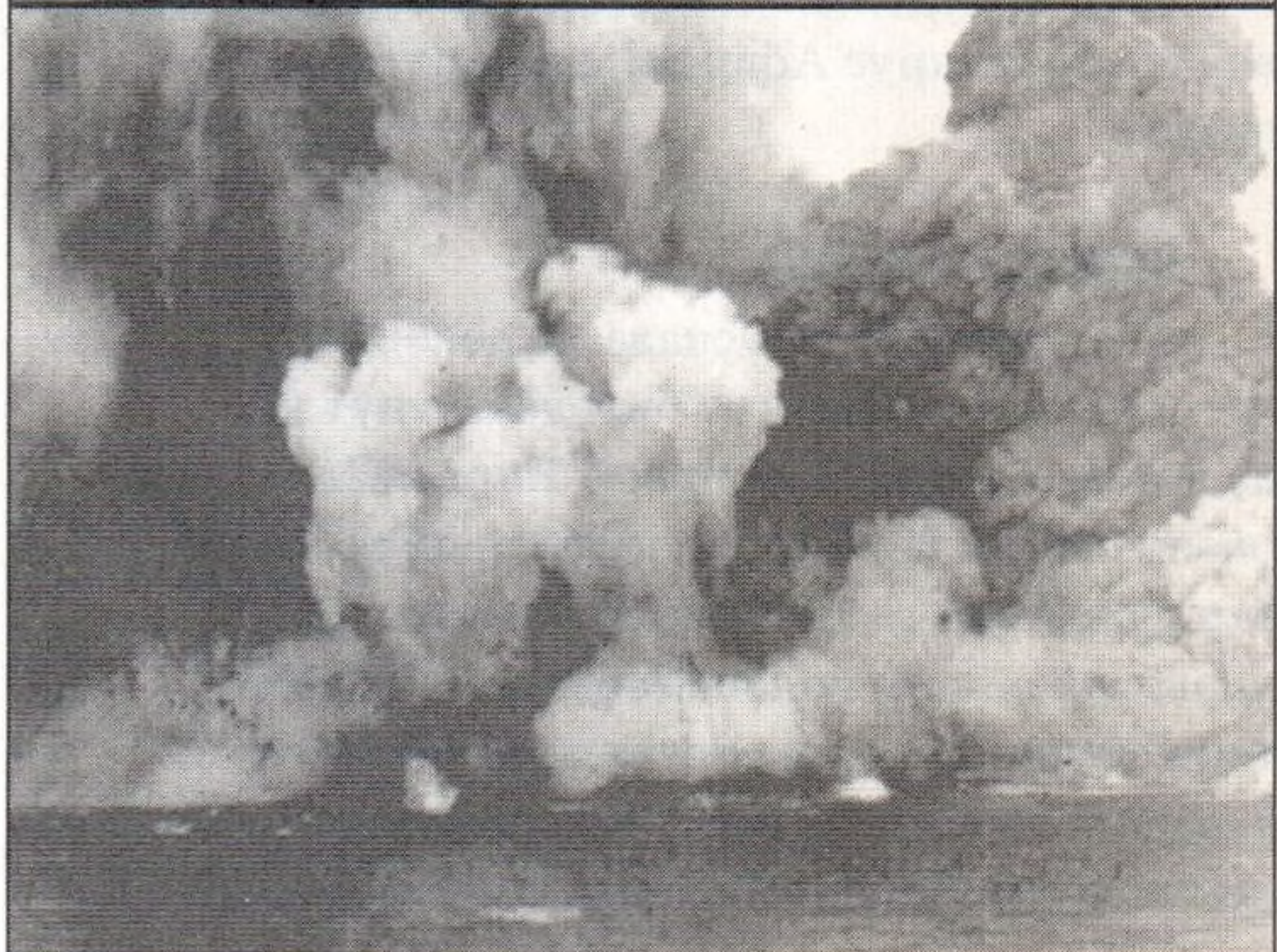
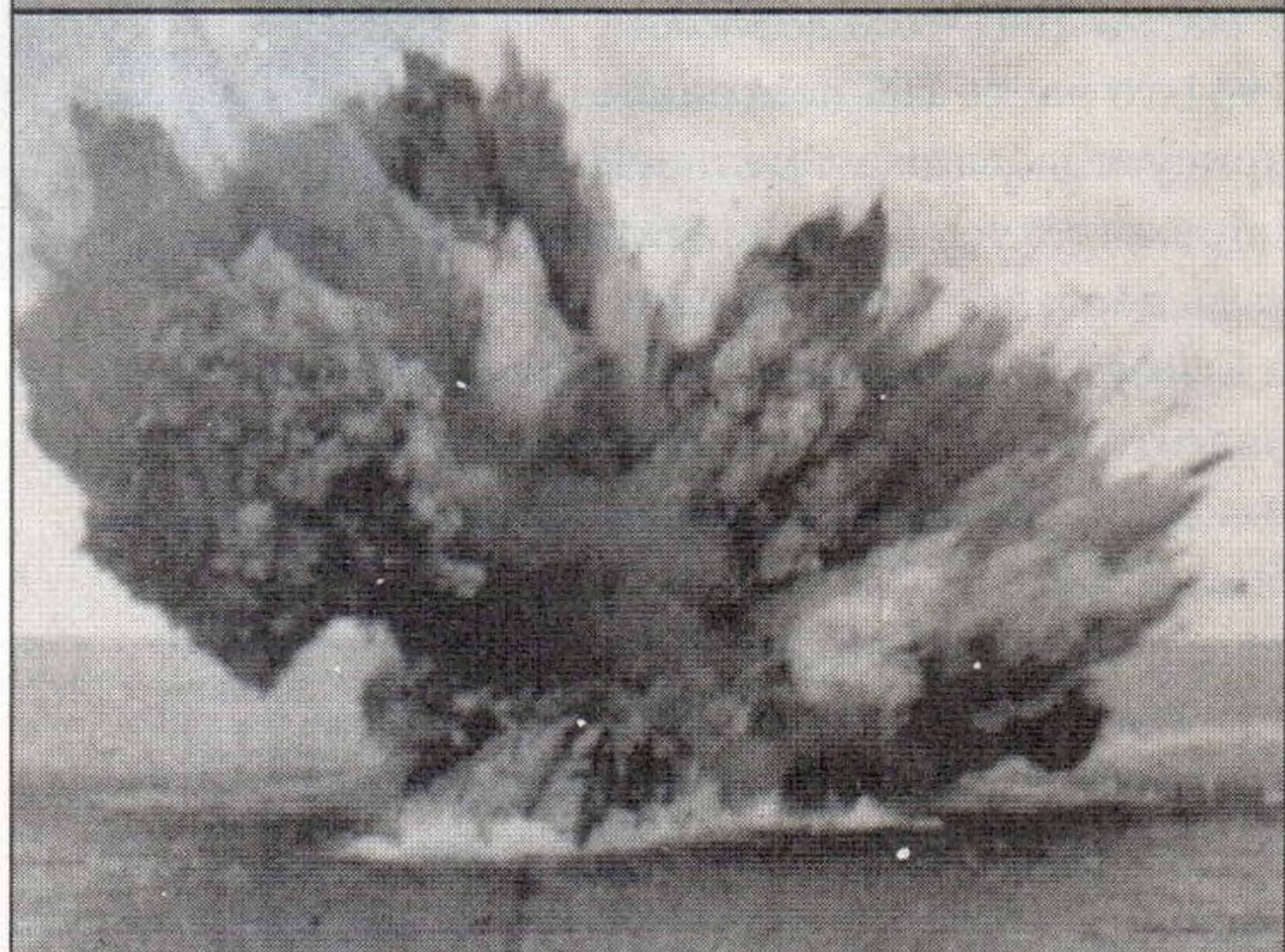
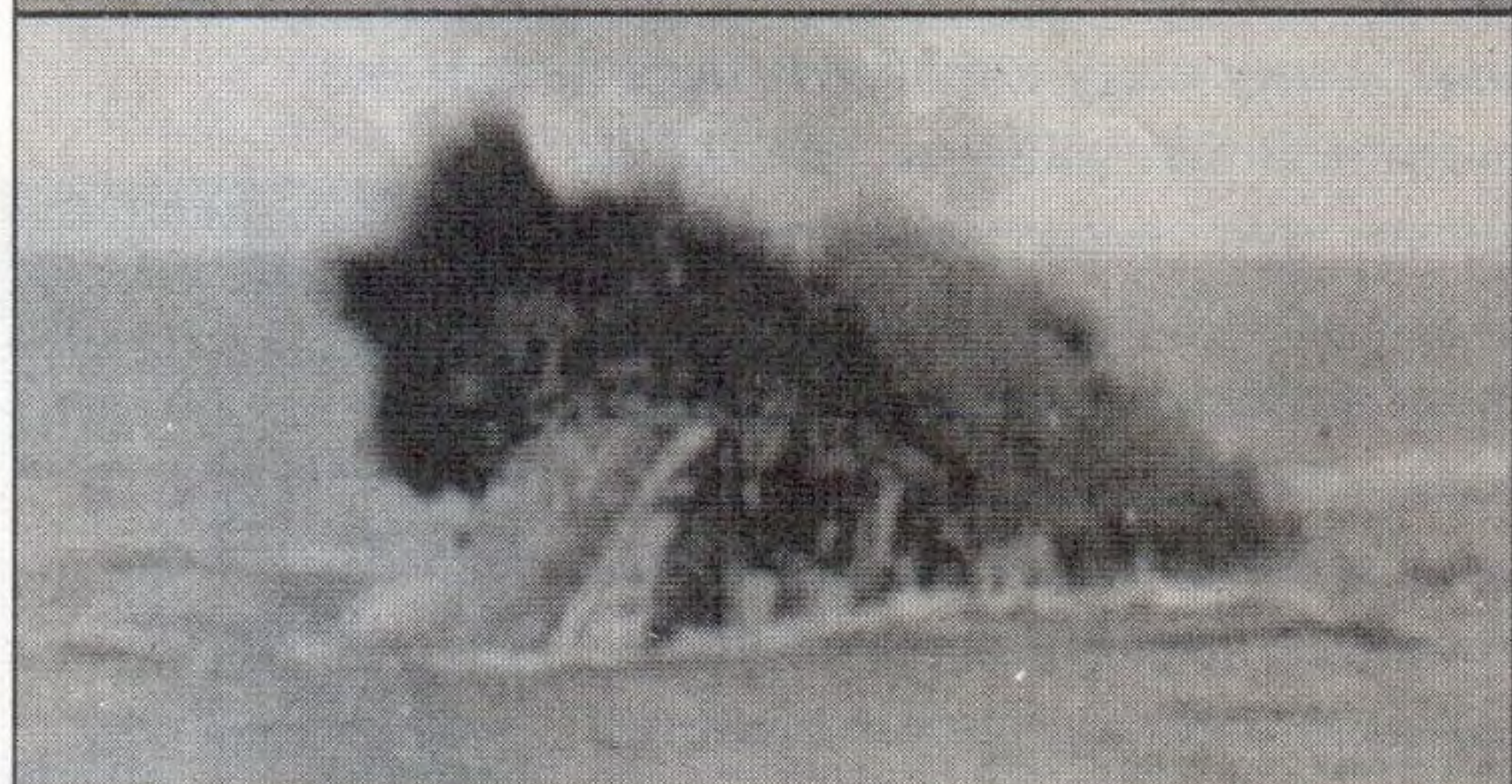
Короли тоннажа

Абсолютный, так сказать, рекорд по потопленному тоннажу был достигнут не во время Второй, а во время Первой Мировой войны. Немецкий подводный ас Лотар фон Арно де ля Перьер потопил 219 кораблей общим водоизмещением 527507 тонн. Если привести этот результат к принятому для Второй Мировой исчислению в брутто регистровых тоннах (т.е.



Карл Дениц





грузоподъемности), получится около 400 тысяч тонн. Результат впечатляющий, никто из асов Второй Мировой не смог подойти к нему и близко - Отто Кречмер имел 266629 брт, Вольфганг Лют - 228981 брт, а Эрих Топп - 183244 брт. Но следует учитывать, что действовать им пришлось совсем в других условиях.

Во время Первой Мировой войны противолодочной обороны практически не было. Основным приемом борьбы с ПЛ был таранный удар, ну а погружившуюся хотя бы на 20 метров подводную лодку достать было нечем. Глубинные бомбы появились только в середине 1916 года и были крайне несовершенны, так что потоплено ими было сравнительно немного ПЛ (38 из общего количества 178). Да и обнаружить подводную лодку тогда было непросто даже в надводном положении, ведь единственным средством наблюдения был бинокль. Ну а в подводном положении установить, где находится лодка, было вообще невозможно, первые гидрофоны позволяли только весьма приблизительно определить пеленг на подводную цель.

В период между войнами англичане провели большую работу по усовершенствованию противолодочной обороны. В середине 30-х годов, после создания гидролокатора (АСДИК), они даже заявили, что подводной угрозы вовсе не существует. Однако это было, мягко говоря, преувеличение. Гидролокатор был еще крайне несовершенен, давал весьма неточные данные о глубине погружения цели, ну а ПЛ на перископной глубине часенько вовсе не обнаруживал. Так что в начале войны обстановка для подводников ненамного отличалась от времен Первой Мировой.

Неудивительно поэтому, что наибольших успехов немецкие подводные асы добились именно в этот период. Кречмер воевал с октября 1939-го по март 1941-го, Топп с июля 1940-го по август 1942-го, Лют с декабря 1939-го по август 1943-го. Трудно сказать, каков бы был конечный результат переведенных на берег Топпа и Люта (ПЛ Кречмера была потоплена, а сам он попал в плен), если бы они

продолжали воевать, но, думаю, особых успехов они бы не добились. Дело в том, что к 1943-му ситуация на море сильно изменилась, подводники превратились из охотников в жертвы.

Стальные гробы

Основной тактикой нападения на конвои в 1940-1942-м годах были групповые ночные атаки из надводного положения. Получив от службы дешифровки данные о вероятном пути следования конвоя (а немецкая В-Dinst практически от начала до конца войны читала большинство сообщений союзников), штаб подводных сил формировал "волчью стаю" и разворачивал ее поперек курса конвоя. Обнаружившая конвой ПЛ передавала его координаты другим лодкам, а сама продолжала следить за противником, находясь вне пределов видимости (торговые суда выдают дым из труб, ПЛ же такого демаскирующего признака не имеет). "Волчья стая" дожидалась ночи и атаковала конвой в надводном положении. Иногда за одну ночь удавалось потопить десять-пятнадцать судов из состава одного конвоя. Но так можно было действовать только до тех пор, пока союзники не обзавелись надежным радиолокатором и не установили его на большинство конвойных судов.

Тогда Дениц решил изменить тактику и дал команду подводникам перейти к дневным атакам из подводного положения. Теперь после обнаружения конвоя "волчья стая" обгоняла его, ПЛ погружались и ждали появления конвоя. Однако союзники к тому времени значительно усовершенствовали гидролокатор, так что силы охранения конвоев получили возможность легко обнаруживать и атаковать находящиеся в подводном положении лодки. Некоторое время ПЛ еще добивались успехов (но уже не столь значительных), помогало то, что "волчьи стаи" были весьма большими (до тридцати ПЛ), а эскортные группы невелики. Но после того, как в состав охранения конвоев стали включаться эскортные авианосцы, началось избиение младенцев. Случаи потопления судов из состава

конвоев стали единичными, ну а потери ПЛ просто ужасающими.

Надо сказать, что именно авиация стала настоящим бичом подводных лодок. Из всего числа потопленных ПЛ самолеты корабельного и берегового базирования самостоятельно уничтожили более половины, а еще четверть от всего количества лодок была уничтожена при их участии.

Основным оружием самолетов в борьбе с подводными лодками были глубинные бомбы и специальные самонаводящиеся торпеды "Fido". Обнаружив находящуюся на поверхности ПЛ, самолет атаковал ее из пушек и пулеметов, заставлял погрузиться, а потом сбрасывал в место погружения бомбы или торпеду. Чаще всего такая атака приводила к гибели ПЛ, поэтому немцы пришли к выводу, что лодки должны иметь возможность бороться с самолетами в надводном положении. Было значительно увеличено зенитное вооружение ПЛ, наряду с 20-мм автоматами стали устанавливаться 37-мм. Кроме того, в наиболее опасных от авиации районах (Бискайский залив), лодки стали передвигаться группами, в которые даже включались специальные "зенитные" ПЛ. Хотя подводники и сбили достаточно много самолетов, вести борьбу с авиацией на равных им все же не удавалось.

Тогда немцы стали оснащать свои ПЛ устройством, позволявшим двигаться под дизелями в подводном положении, так называемым "шнорхелем". Теперь ПЛ могли действовать практически не всплывая на поверхность. Но, к тому моменту, когда это новшество было широко внедрено в подводном флоте (середина 1944го), Германия уже практически проиграла войну не только на море, но и на суше.

Они опоздали

Во время войны немцы смогли создать подводную лодку, ТТД которой поражают даже теперь (если говорить о дизельных лодках). Вот некоторые ее ха-

рактеристики – максимальная подводная скорость 17,5 узлов, дальность плавания под водой на экономической скорости (6 узлов) 252 мили, дальность плавания в надводном положении более 15 тысяч миль. Автоматическая перезарядка торпедных аппаратов за 3-4 минуты. Возможность стрелять по данным гидроакустики, не поднимая перископ. Запас торпед 22-штуки. Могу сказать, что в остальных флотах таких ТТД смогли добиться только через несколько лет после войны, да и то – используя немецкие наработки.

История создания лодок XXI серии довольно любопытна. Еще до начала войны под руководством конструктора Вальтера была начата разработка ПЛ с единым двигателем для надводного и подводного хода. Сначала создали прототип с парогазовой турбиной на перекиси водорода, но с этим экзотическим двигателем было слишком много хлопот, так что довести его до ума в кратчайшее время не представлялось возможным. Тогда решили попробовать обойтись обычным дизелем, но в подводном положении в качестве окислителя использовать все ту же перекись водорода. Однако и тут встретилась масса трудностей. И тут Вальтеру пришла в голову гениальная идея – заменить перекись... аккумуляторами.

Дело в том, что прототип лодки с единым двигателем имел два прочных корпуса один под другим. В верхнем все было так же, как и в обычной ПЛ, а вот в нижнем располагались запасы перекиси водорода. Расчеты показали, что если в эту цистерну установить мощную аккумуляторную батарею, ТТД такой лодки будут близки к тем, которые немецкие конструкторы пытались получить, возясь с капризной перекисью. Вот так и появились знаменитые немецкие "электрические" лодки. Увы, ни одна из них так и не приняла участие в боевых действиях.

Расплата

В начале этого рассказа я привел данные о потопленном подводниками



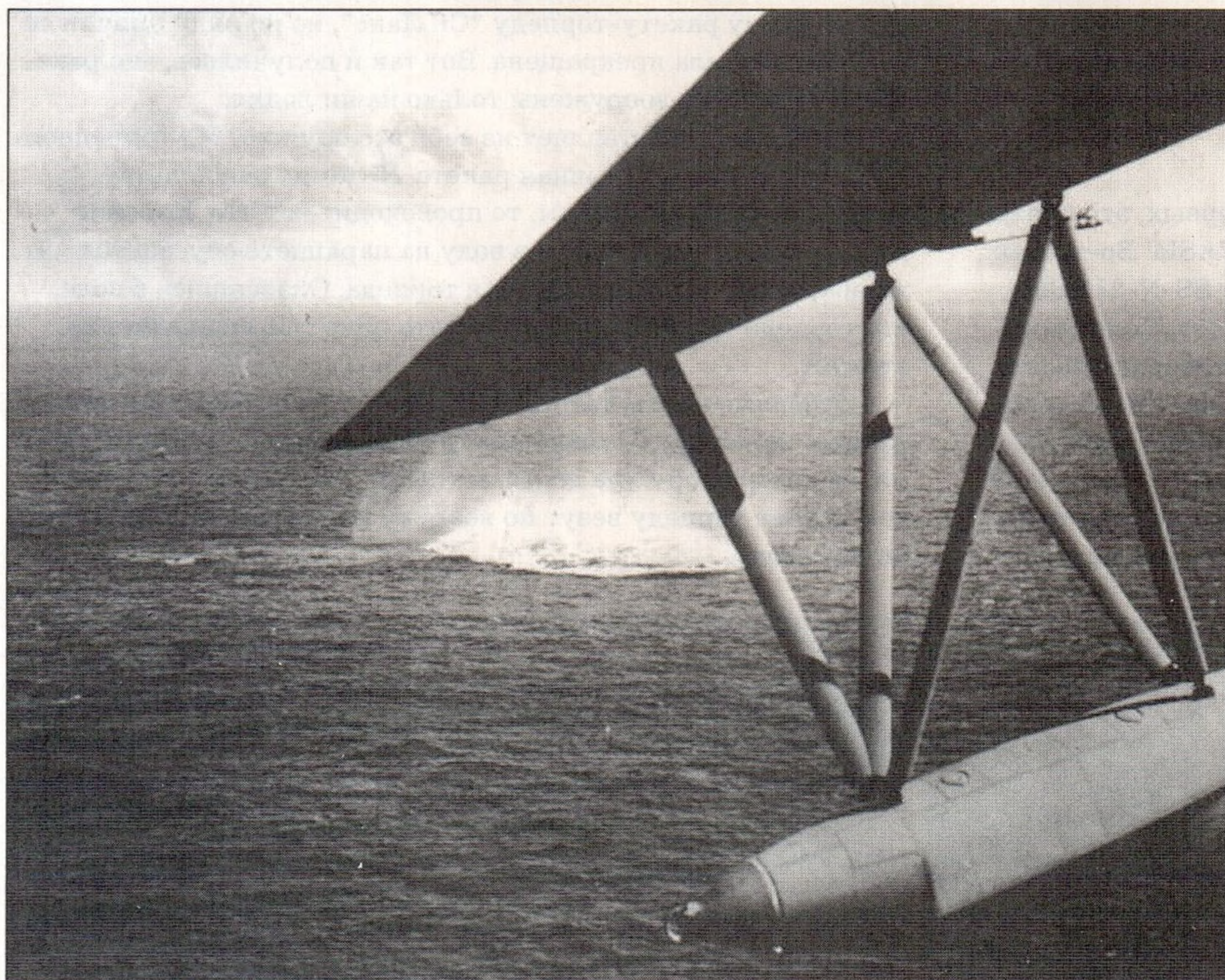
тоннаже союзников. Однако ущерб, нанесенный ПЛ Америке и Англии, этим не ограничивается. Послевоенные подсчеты показали, что само введение системы конвоев сократило импорт в Англию почти на треть (т.е., даже если лодки не потопили ни одного судна, самим фактом своего существования они как бы уничтожили треть торгового тоннажа). Но и это не все – союзники были вынуждены строить и содержать громадное количество эскортных кораблей, от небольших шлюпов до солидных авианосцев.

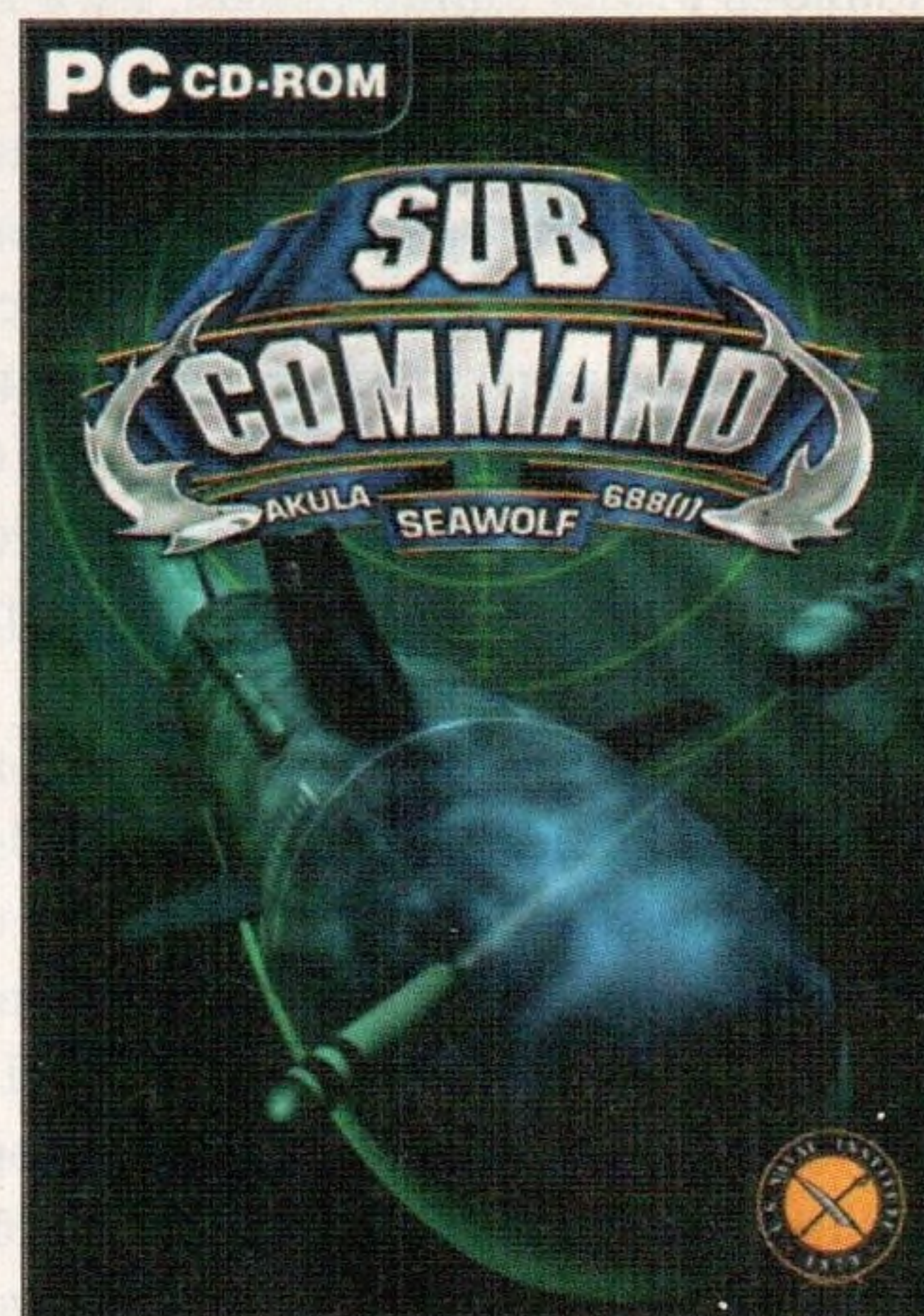
А сколько самолетов вместо того, чтобы бомбить Германию, занимались патрулированием морских просторов? Ну а если добавить сюда еще и средства, затраченные на разработку противолодочного оружия (на одну только систему дешифровки сообщений немецкой "Энигмы" было затрачено более 10 млн. долларов), то окажется, что косвенный ущерб, нанесенный немецкими подводниками союзникам, значительно превышает прямой.

Неудивительно поэтому, что союзники (особенно англичане) затаили лютую злобу на немецкий подводный флот и лично на его руководителя Карла Деница, и в ноябре 1945-го года он предстал перед Нюрнбергским трибуналом.

Суд над Деницем был довольно странным – большинство выдвинутых против него обвинений были с блеском опровергнуты защитой (между прочим, в качестве свидетеля защиты выступал командующий американским Тихоокеанским флотом адмирал Нимиц, который заявил, что американские подводники действовали в войне против Японии точно теми же методами, как и немецкие, а сам он отдавал такие же приказы, какие вменялись в вину Деницу). Тем не менее, трибунал приговорил Деница к десяти годам тюремного заключения, которые он и отсидел от звонка до звонка. Умер самый знаменитый немецкий адмирал в 1981-м году.

Н





Аппараты, пли!

Как правильно применять оружие в игре Sub Command

I've learned from experience that if a Shkval is sent your way, then kiss your @ss goodbye

С форума SubSim

Сегодня мы поговорим о том, о чем у меня спрашивают чаще всего – как и чем стрелять. Рассматривать мы, опять-таки, будем только две лодки – “Сивулф” и “Акулу”. У “Лос-Анджелеса” другой интерфейс оружейной консоли, но вы с ним сможете разобраться и сами. В конце концов, он выполняет точно такие же задачи.

Начнем мы с краткого обзора различных видов оружия, которое применяется как нашими, так и американскими лодками. Надо сказать, что по сравнению с 688(I) Hunter/Killer размеры этого арсенала выросли очень сильно.

В Sub Command лодки могут применять крылатые ракеты класса “корабль-берег” (КР), противокорабельные ракеты (ПКР), ракеты-торпеды (сейчас расскажу), торпеды разных типов и самотранспортирующиеся мины. С определенными оговорками к этому списку можно добавить группу диверсантов. Теперь они высаживаются не по собственной инициативе – им нужно отдать специальную команду.

Ну ладно. Поговорим обо всем по порядку.

Крылатые ракеты

Это американский “Томагавк” модификации TLAM и российская ракета, которая в Sub Command проходит под названием SS-N-27LAM. По своему боевому применению они очень похожи друг на друга. У обоих этих изделий задача стандартная – после подводного старта долететь до берега, используя инерциальную и спутниковую систему навигации, после чего начать ориентироваться по рельефу местности, пройдя по заранее определенному маршруту, с высокой точностью достигнуть заданных координат и взорваться там.

Последствия этого взрыва могут быть самые разные. В общей сложности было создано три модификации “Томагавков”, предназначенные для ударов по наземным объектам. Одна из них – ядерная, вторая – с обычной, хотя и очень мощной БЧ, третья – кассетная (летит ракета, а из нее мелкие бомбочки сыплются; очень удобно для ударов по площадным целям).

Противокорабельные ракеты

Тут у нас уже не два образца, а три. Во-первых, это противокорабельная модификация “Томагавка” – TASM. Во-вторых, это “Гарпун”. И в-третьих, российская ракета SS-N-27ASM.

Действуют они все тоже примерно одинаково. Подводный старт, полет по маршевому участку (он может выполняться и на большой высоте), атака. У всех этих ракет система наведения активная радиолокационная – попросту говоря, каждое изделие снабжено собственным радаром, который включается на определенном участке траектории и начинает искать цели.

В реальной жизни хорошая противокорабельная ракета

действует по гораздо более сложному алгоритму. Она не просто наводится на первое, что попадется ей на глаза – ее электроника умеет выделять различные отметки целей, сверять их расположение с тем, что заложили в память ее компьютеров перед стартом, и выбирать правильную. Оказавшись в зоне ПВО противника, ПКР маневрирует так, чтобы максимально затруднить стрельбу по себе. Наиболее продвинутые представительницы этого класса имеют собственную броню и даже умеют ставить помехи. Наконец, при массовом залпе (а хороший залп всегда массовый) правильные ракеты начинают “разговаривать” между собой, распределяя цели и даже вырабатывая определенную совместную тактику прорыва корабельной ПВО.

В Sub Command все гораздо проще. По сути, отрезок пути, на котором ракета может на что-то навестись, определяется двумя точками – enable и self-destruct. В первой из них включается радар. Во второй – срабатывает механизм самоликвидации. Теоретически, это может быть полезно, если есть риск всадить ракету в какого-нибудь нейтрала (ей без разницы, в чей борт вколачиваться). Но в кампании практически нет миссий, где у ракеты всерьез есть шанс захватить не ту цель. В большинстве случаев ошибки возникают на стадии идентификации контактов.

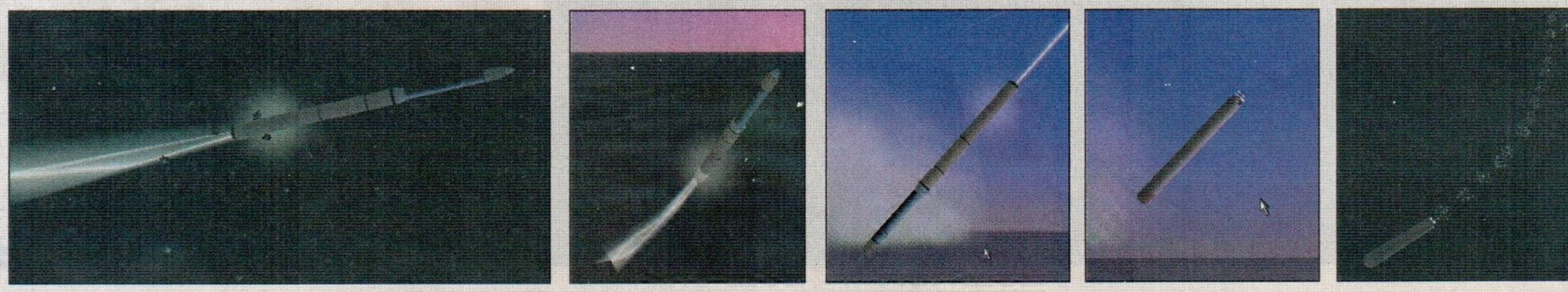
Ракеты-торпеды

Их еще называют ракето-торпедами. Изделие очень своеобразное; его правильное применение дает сокрушительный результат. Ракеты-торпеды применяются только российскими лодками. Вообще говоря, раньше у американцев на вооружении стоял комплекс “Саброк”. Но потом в серию пошли “Лос-Анджелесы”, а “Саброк” был несовместим с их автоматизированной системой боевого управления. Американцы создавали ему на смену ракету-торпеду “Си Ланс”, но по ряду причин ее разработка была прекращена. Вот так и получилось, что ракетами-торпедами вооружены только наши лодки.

Итак, что представляет из себя это оружие? Из торпедного аппарата стартует обычная ракета. Но когда она долетает до заданной точки над морем, то происходит вот что. Изделие разделяется в воздухе – и в воду на парашюте спускается малогабаритная противолодочная торпеда. Оказавшись в воде, эта торпеда тут же начинает искать цель – и, если находит, атакует.

Основные черты такого комплекса – очень большая дистанция, на которую можно выстрелить, и очень короткое время, за которое оружие достигает цели. Оно и понятно – в данном случае торпеду везут по воздуху и сбрасывают врагу прямо на голову.

Вот так работает ракета-торпеда. Процесс сложный, но результат отличный.



В игре есть две ракеты-торпеды – SS-N-16 и SS-N-27ASW. Первая запускается из аппаратов калибра 650 мм и, соответственно, имеет большую дальность. Могу сказать, что принципиального значения это не имеет – вы всегда будете обнаруживать вражеские лодки на дистанции, которая не превышает дальности применения SS-N-27.

Понятно, что при стрельбе этими штуками надо быть абсолютно уверенным в координатах цели. Процесс выстрела примерно такой же, как и при применении противокорабельных ракет, с той лишь разницей, что указываются не два параметра, а один – дистанция, на которой произойдет разделение торпедной и ракетной частей.

В принципе, это оружие можно применять и против надводных кораблей. Но такой шаг уже совсем не имеет смысла. Игра построена так, что на борту вашей лодки всегда найдется что-нибудь получше.

Завершая разговор о ракетах-торпедах, скажем: тут наш выбор – SS-N-27. Как уже говорилось, разница в дистанции большого значения не имеет. Цель за пределом дальности SS-N-27 вы все равно не обнаружите. Но эти ракеты-торпеды выстреливаются из аппаратов калибра 533 мм – а вот это уже важно, поскольку аппараты калибра 650 понадобятся вам совершенно для других вещей. И я сейчас расскажу, для каких, но пока сделаем одно небольшое лирическое отступление.

О ракетах и торпедах

Управляемые ракеты – вещь очень эффективная. И эффективная. Это одно из самых главных средств поражения в современной войне на море. Когда на подводных лодках впервые появились противокорабельные ракеты (а тут, надо сказать, первым успел Советский Союз), всю сложившуюся концепцию противолодочной обороны корабельного соединения пришлось пересматривать – ракетная подлодка могла нанести удар с гораздо большей дистанции, чем торпедная; заблаговременно обнаружить и уничтожить ее было куда сложнее. Но.

У ракет есть один очень крупный недостаток – их можно сбить на траектории. Теоретически, торпеды тоже можно уничтожить по дороге к цели. На вооружении российского флота даже стоит комплекс “Удав”, который должен этим заниматься. Но ракеты куда более уязвимы.

Если вы собираетесь наносить ракетный удар по надводной цели, то у вас есть шансы в двух случаях.

Шанс номер один. Если речь идет о чем-то совсем мелком. Например, выстрелом “Гарпуна” можно по-быстрому прибить какой-нибудь ракетный катер. У него слабая ПВО, а сам он – кораблик очень небольшой и удара БЧ “Гарпуна” определенно не выдержит.

Совсем другое дело, если вы таким образом атакуете атомный ракетный крейсер типа “Киров” (сейчас головной корабль этой серии переименован в “Адмирал Ушаков”). ПВО у него мощнейшая – зенитные ракеты вылетают тучами. К тому же очень уж он здоровый. Два-три попадания ПКР его не уничтожат.

Шанс номер два. Если вы командуете лодкой, специально заточенной под исключительно мощные ракетные удары по корабельным соединениям, имеющим плотную ПВО. Я знаю только один тип подобных лодок – советский проект 949 (ну и его дальнейшее развитие – 949А). Они же “Гранит” и “Антей”, они же, по натовской классификации, Oscar-I и Oscar-II. В Sub Command командования субмаринами таких типов нет и не предвидится.

И еще. Стрельба ракетами (равно как и ракетами-торпедами) может иметь очень неприятные последствия для вашей лодки, если в районе болтаются вражеские вертолеты. В этом случае они действуют молниеносно. Как правило, в таком случае они пользуются даже не торпедами, а глубинными бомбами. И очень точно. Бац – и прямое попадание. Речь идет об игре, впрочем, в жизни все ненамного оптимистичнее.

И последний аргумент в пользу торпед. Удар торпеды вызывает куда более сильные повреждения цели (у нее и боевая часть мощнее, и взрыв происходит ниже ватерлинии – ну, вы поняли).

Вот поэтому вашим главным оружием являются именно торпеды. О которых мы сейчас и поговорим.

Сверхтяжелые торпеды

В Sub Command они называются по-простому – 65см. И точка.

Сверхтяжелые торпеды калибра 650 создавались в Советском Союзе специально для уничтожения американских авианосцев. До практического их применения дело не дошло, но по подсчетам конструкторов, попадания одной-двух торпед такого класса выводят из строя любой американский авианосец. На самом деле существует целое семейство таких изделий; то, что предлагают нам разработчики – это, в некотором роде, собирательный образ.

Если вы играете за российскую сторону, то именно эти торпеды станут вашим основным оружием. Во-первых, у них очень мощная боевая часть – авианосец любого типа посылается на грунт четырьмя такими изделиями. Причем при стрельбе по авианосцу типа “Нимитц” первые три попадания вызывают уровень повреждений в 90%. Другими словами, можно послать в цель три торпеды, а потом добить ее чем-нибудь попроще.

Эти вещи также идеально подходят для атаки подводных лодок. Конечно, очень мощная боевая часть тут уже ни к чему. Но на сцену выходит еще одно достоинство сверхтяжелых торпед – исключительная дальность хода. Причем в любом скоростном режиме, даже в предельном – на 50 узлах. Если лодка уходит полным ходом от торпеды, то именно у оружия такого типа есть больше всего шансов ее догнать до того, как выработается топливо. А в том случае, когда контакт с целью был потерян после выстрела, сверхтяжелая торпеда имеет больше всего времени на поиск.

У этих изделий есть только один недостаток – они влезают далеко не в каждый торпедный аппарат. Поэтому не стоит заряжать аппараты калибра 650 чем попало.

Наведение по кильватерной струе

Так попадают в цель советские торпеды типа 53-65К (кстати, довольно старое оружие). Датчики системы самонаведения реагируют на турбулентность, которая возникает за проходящим кораблем (или за подводной лодкой). Попросту говоря, торпеда “чувствует” кильватерную струю, разворачивается и преследует корабль, который ее за собой оставляет. Такую систему самонаведения обмануть невозможно. По крайней мере, не известно ни об одном виде постановки эффективных помех для этого.

Недостаток у этого оружия такой. Вообще говоря, торпеда не знает, с какого конца кильватерной струи находится цель, а потому может развернуться не в том направлении и начать, напротив, убегать от цели. Кроме того, изделия типа 53-65К не имеют телеуправления – попросту говоря, их нельзя наводить по проводам. Да и дальность у них небольшая. Все эти нехорошие особенности идут как раз от того, что объект моделирования был принят на вооружение лет сорок назад.

С моей точки зрения, практическая ценность этой торпеды весьма сомнительна. На подводные лодки она наводится, как говорится, “с ограниченными шансами на успех”. Для ударов по надводным кораблям у нее слишком слабая боевая часть. Ну и наконец, отсутствие телеуправления...

Чтобы закончить эту тему, я скажу, что датчики турбулентности установлены на настоящей “Акуле” и работают на пару с гидроакустическим комплексом. Как говорят, эта система может “вынюхать” след подлодки, прошедшей несколько часов назад. Замаскировать этот след невозможно.

53см

Еще одна российская торпеда. Еще один собирательный образ всех торпед нашего производства – на этот раз имеющих калибр 533 мм.

Рассказывать о ней особо нечего. По сравнению с изделием, которое проходит под названием “65см” дальность у нее существенно меньше, а боевая часть слабее. Система наведения такая же – активно-пассивная, плюс телеуправление по проводу.

В реальной жизни дела обстоят немного не так. На вооружении “Акул” стоит торпеда УГСТ. Она наводится на цель как с помощью акустики, так и по кильватерной струе. Телеуправление не забыто – длина провода УГСТ составляет 25 км.

Эта торпеда имеет свой собственный компьютер, который умеет общаться с вычислительным комплексом подводной лодки. При необходимости он сам рассчитывает координаты и параметры движения цели. Перед выстрелом в него также закла-

дываются данные о районе, в котором происходит атака – например, рельеф дна. Одним словом, вещь очень продвинутая.

В Sub Command все это не моделируется.

Тоже – не наш выбор. Все по тем же причинам – “65см” лучше.

Mk48 ADCAP

Американские подводники называют ее просто “Марк-48”. Это единственная торпеда, которой в игре могут стрелять американские подлодки. ADCAP – последняя модификация Mk48, эта аббревиатура расшифровывается как ADvanced CAPability – увеличенные возможности. Доработать “Марк-48” пришлось после того, как на вооружении советского ВМФ появились лодки проекта 705 – они обладали такой скоростью, что могли уйти от старых американских торпед, при условии, что выстрел не делался с очень небольших дистанций.

Если вы играете за американцев, то особо выбирать торпедное оружие не приходится. Тем не менее, я бы отметил, что ADCAP – штука очень дельная. Эта торпеда бежит очень далеко и на приличной скорости. Ее система наведения активно-пассивная, плюс телеуправление по проводу. Кстати сказать, телеуправление для торпед изобрели именно американцы.

Так же, как и в случае с российской торпедой “53 см”, тут, в общем-то, и нечего добавит. В зависимости от того, на чьей стороне вы играете, этому оружию надо доверять – или, напротив, его побаиваться.

“Шквал”

С этой вещью ситуация сложная. Лично мне практически не приходилось ей пользоваться. В то же время AI применяет это оружие весьма активно и, как говорят, очень даже успешно.

Что такое “Шквал”? У нас это изделие называют подводной ракетой. Это действительно ракета, которая летит к цели под водой (и я совершенно намеренно не беру слово “летит” в кавычки).

После выстрела “Шквал” отходит от лодки на небольшое расстояние, используя обычный двигатель. Потом включается двигатель ракетный – и “Шквал” разгоняется до двухсот узлов. Эта скорость примерно вчетверо больше, чем у любой торпеды.

В таком режиме начинается то, что называют “сверхкавитацией”. “Шквал” не рассекает воду. Фактически, он летит в газовом пузыре. Выглядит это очень эффектно. Проблема заключается лишь в том, что, во-первых, это оружие очень шумное, а во-вторых, неуправляемое.

Как и в предыдущих случаях, с реальным “Шквалом” все несколько сложнее. В отличие от виртуального, на своей траектории он может приостановиться, послушать обстановку, а потом вновь сделать рывок вперед. В игре же он практически эквивалентен прямоидущим торпедам эпохи Второй мировой войны – разумеется, с более чем существенной поправкой на скорость.

Уклониться от “Шквала” невозможно. Возможно, к сожалению, неверно взять прицел. Что обычно и бывает.

Вот у AI действительно хорошо получается.

Самотранспортирующиеся мины

И американские, и советские мины работают примерно одинаково. Они выстреливаются из торпедных аппаратов как обычные торпеды (они, собственно, и созданы на базе обычных торпед), после чего движутся к указанной точке, ложатся там на грунт и ждут, когда над ними пройдет вражеский корабль. Кстати, по-настоящему продвинутая морская мина умеет классифицировать шумы кораблей и на этом основании решать – взрываться ей или нет. Такие нюансы в игре не моделируются, да в этом и нет необходимости. Во всех миссиях вы получаете четкое задание: к определенному сроку забросать минами определенный район. Чтобы быть совсем точным – выставить несколько мин по указанным координатам.

Эти мины неконтактные. Попросту говоря, их взрывает не удар корабля, а воздействие его физических полей – акустического, магнитного, гидродинамического (когда корабль проходит над миной, давление воды уменьшается). В игре не моделируются самые интересные изобретения такого рода – например, американская противолодочная мина Mk60 “Кэптор”, которая, почувствовав вражескую лодку, выпускает из себя малогабаритную самонаводящуюся торпеду. Но и так неплохо.

Дальность хода мин составляет десять миль. К сожалению, разработчики SC отказались от красных рисков, указывающих на предельную дальность, а потому вам придется нарисовать вокруг указанных координат кольца радиусом в десять миль и смотреть – вошла лодка внутрь кольца или же еще нет.

В 688(I) Hunter/Killer мины обладали такой неприятной особенностью. Мина, ставшая в боевое положение, работала абсолютно по любой цели. Другими словами, она могла взорвать другую мину, которая шла над ней к своей позиции, расположенной чуть дальше. Понятно, что такой расклад мог сорвать выполнение задания. В Sub Command подобного эффекта вроде бы не наблюдается, но четкой уверенности нет (по крайней мере, лично у меня), поэтому есть смысл вначале ставить мины на более дальние позиции, а уже потом – на более ближние.

И еще один очень важный нюанс. Мина идет к своей цели строго на той глубине, на которой находилась подводная лодка в момент выстрела. Это значит, что если между вами и заданной точкой находится некий подводный бугорок, превышающий по своей высоте вашу глубину, то мина воткнется в этот самый бугорок, да так там и останется, не дойдя до цели. Отсюда мораль: постановку лучше всего выполнять с самой малой глубины. Например, с перископной.

Робот

Он же самоходный подводный аппарат, он же UUV – unmanned underwater vehicle. Иногда эта вещь оказывается очень полезной.

Выглядит он как обычная торпеда. После выстрела (скорость лодки должна быть не выше четырех узлов; предварительно можно указать глубину, на которой он будет двигаться) робот ползет с пятиузловой скоростью и передает на лодку данные, которые он получил при помощи своего собственного гидролокатора (кстати, довольно чувствительного). Гидролокатор может работать как в активном, так и в пассивном режиме. Частота импульсов в активе составляет 20 КГц – как у торпеды. Он, кстати, и управляется совершенно как торпеда. В инструкциях сказано, что запаса его батарей хватает на полчаса хода. На самом деле он может работать куда дольше.

Где он может пригодиться? Если робот дает пеленги на цель, оказавшись на существенном расстоянии от лодки, то с помощью этих пеленгов можно выполнить очень качественную триангуляцию – гораздо более точную, чем по данным носовой и буксируемой антенн. Если же перевести его в активный режим, то работа его гидролокатора не рассекретит подводную лодку (которая, тем не менее, будет получать всю необходимую информацию). В руководстве также сказано, что он особенно полезен при форсировании минных полей. Не знаю. Лично я его для этого не использовал, и особо не страдал – хватало своей собственной ГАС миноискания.

На всякий случай повторю то, о чем писалось в предыдущей части гайда: информация, получаемая роботом, не отображается на экранах акустика – его пеленги можно увидеть только при расчетах КПДЦ. Кроме того, после запуска, робот своей аппаратурой обнаруживает подлодку, а подлодка – робота. Соответственно, на тактической карте тут же возникают новые контакты, которые через некоторое время “салятся” на отметки робота и вашей субмарины.

Короче. Если у вас хватает торпедных аппаратов (а на “Сивулфе” и “Акуле” их хватает) держите одну-две из этих штук в наготове. Могут пригодиться.

И последнее. AI расценивает робота, как обычную торпеду. И на его приближение реагирует соответственно – дает полный ход, начинает бросать ловушки и все такое. С одной стороны, это помогает вскрывать местонахождение притаившихся вражеских лодок. С другой – ломает все расчеты их КПДЦ, если мы таковые уже успели выполнить. Так что действуйте по обстановке и решайте – что из этого в данный момент вам больше нужно.

Из чего стрелять?

Все три (или даже четыре) лодки, участвующие в нашем маленьком приключении, сильно отличаются друг от друга по вооружению. А потому каждую из них мы будем рассматривать отдельно.

“Лос-Анджелес”. Первые лодки этого типа – сам “Лос-Анджелес”, “Батон-Руж”, который был очень удачно протаранен советской подлодкой “Кострома” (тогда она, правда, так не назы-

валась), и прочие были вооружены всего четырьмя торпедными аппаратами калибра 533 мм. Этого было недостаточно, и потому на все субмарины этой серии, начиная с лодки “Провиденс”, дополнительно ставились двенадцать установок вертикального пуска (УВП; по-английски – VLS) для ракет “Томагавк”. Так и в игре – 4 аппарата и 12 УВП, в которые можно поместить исключительно “Томагавки”, правда, любой модификации. Причем перезаряжать их в море нельзя. Только на базе.

“Сивулф”. Восемь торпедных аппаратов калибра 762 мм. Здоровые, правда? Раньше предполагалось построить большую серию “Сивулфов” – около 50 лодок – и такие аппараты пригодились бы для нового оружия, которое могло появиться в будущем. Или для тех же роботов. В свое время дискутировался вопрос – можно ли из таких труб не вышибать торпеды гидравлическим ударом, а выпускать самовыходом? Один американский подводник, которого спросили об этом, ответил отрицательно. Двигатель ADCAP работает на унитарном топливе (ему не нужен кислород) и продукты его сгорания ядовиты. Если запустить двигатель торпеды в аппарате, то выхлоп может просочиться в отсек и всех там поубивать.

“Акула”. Страшная вещь. Четыре торпедных аппарата калибра 533, четыре аппарата калибра 650 и еще шесть аппаратов калибра 533 в легком корпусе.

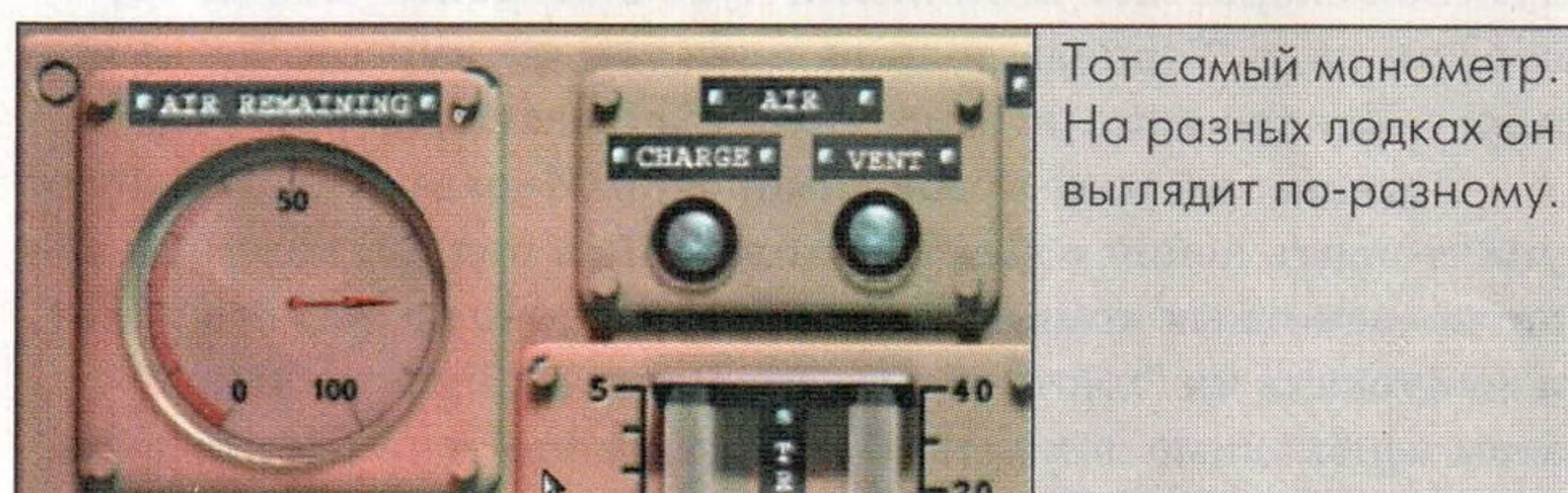
Вот о последних нужно сказать особо. Не вдаваясь в детали конструкции “Акулы”, скажу, что к этим шести трубам доступ можно получить только на базе (так же, как к УВП “Лос-Анджелеса”) – в море они не перезаряжаются. И еще. Телеуправление при стрельбе из этих аппаратов не поддерживается. То есть выстрелить торпедой типа “53см” из них можно, но корректировать ее курс – уже нет. Отсюда мораль: заряжаем в эти аппараты только то, за чем не тащится провод. Скажем, ракеты-торпеды. Или мины.

Сделаем еще одно небольшое тактико-техническое отступление и перейдем непосредственно к описанию процесса стрельбы.

Воздуха!

На каждой лодке на панели рулевого можно увидеть шкалу манометра, который показывает запасы воздуха высокого давления (ВВД). Сжатый воздух используется на подлодке много для чего. Но сейчас нас интересует единственное его применение: с его помощью производится стрельба из торпедных аппаратов.

После каждого выстрела запас ВВД уменьшается. И если он снизится до отметки в 40%, то тир на сегодня придется закрыть. При попытке выстрелить вы, конечно, будете слышать все эти устрашающие стуки и шипения, но с одной существенной поправкой: торпеда (или ракета) так и не покинет аппарат.



Тот самый манометр. На разных лодках он выглядит по-разному.

Как с этим бороться? Рядом со шкалой манометра можно найти две кнопки – Charge и Vent. Первая из них способна увеличить запас ВВД на 10% – за счет других запасов сжатого воздуха (среднего и низкого давления), которые в игре присутствуют, но незримо.

Второй нужно пользоваться на перископной глубине. По команде Vent лодка поднимает на поверхность устройство РДП, известное так же как шнорхель. Нажимаем Charge – и порядок, заветная стрелочка уверенно ползет вправо. Процесс “набивки” баллонов идет довольно быстро.

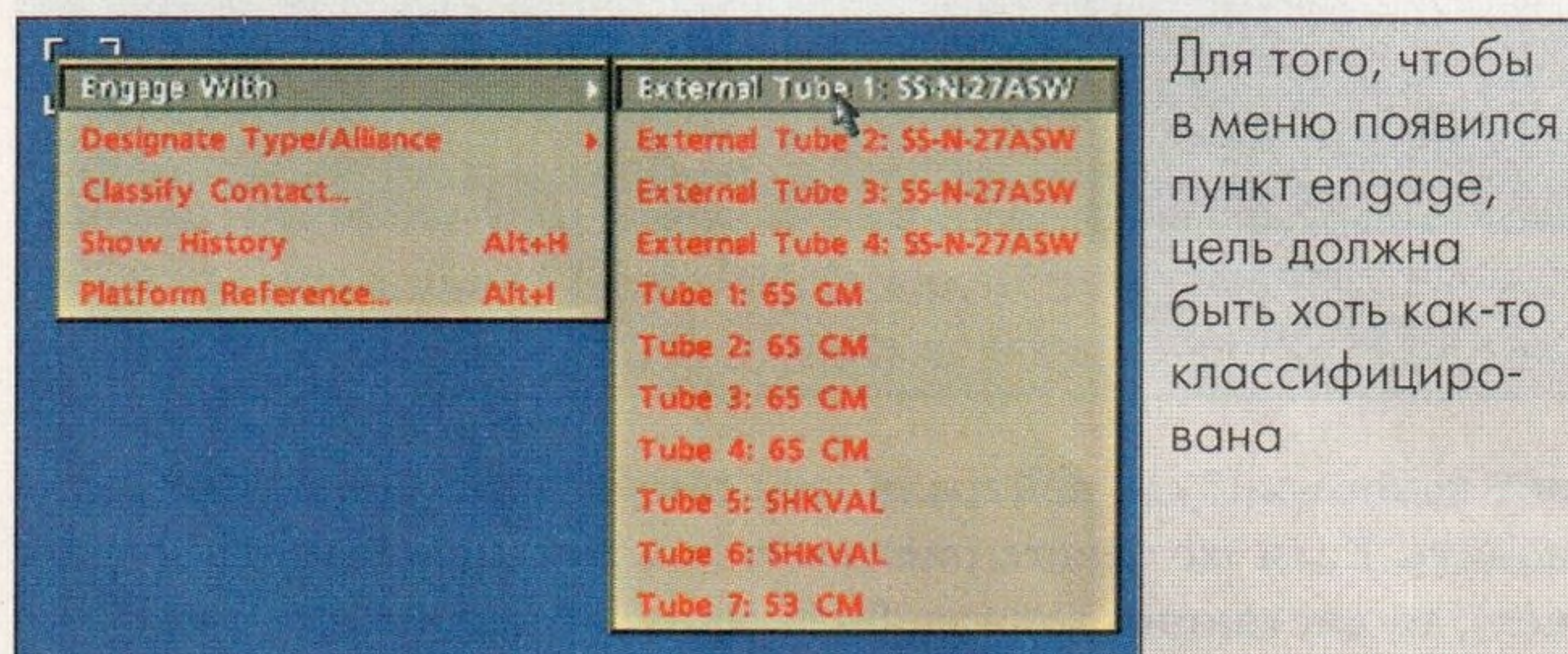
Это были технические замечания. Тактическое же будет таким. С одной стороны, миссия никогда не начинается с полным запасом ВВД. С другой – с самого начала вы не обнаружите себя среди скопления врагов, т. е. в такой ситуации, в которой всплывать под перископ и поднимать что-то на поверхность слишком опасно. А потому, если вы знаете, что вам придется всерьез пострелять, начните миссию с доведения запасов воздуха до ста процентов. Потом возможности попол-

нить его запасы может и не представиться.

Итак, стреляем.

Самый простой способ

Он же, кстати, самый быстрый и вполне реалистичный. После того, как цель идентифицирована на самом примитивном уровне (подводная/надводная), достаточно на тактическом экране сделать на ней right-click – и мы тут же попадаем в меню атаки. Варианты, которые нам там предложат, зависят от все того же характера цели и того, что у нас лежит в



Для того, чтобы в меню появился пункт engage, цель должна быть хоть как-то классифицирована

торпедных аппаратах. Стоит только выбрать оружие – и готово. Ваша команда сама выполнит все необходимые установки и произведет выстрел.

В принципе, этого вполне достаточно, чтобы поразить цель. Но наш гайд на этом не заканчивается, ибо мы легких путей не ищем. К тому же, не дело, когда командир совершенно не понимает, какие действия происходят по его команде.

И какие?

Полный список этих действий таков.

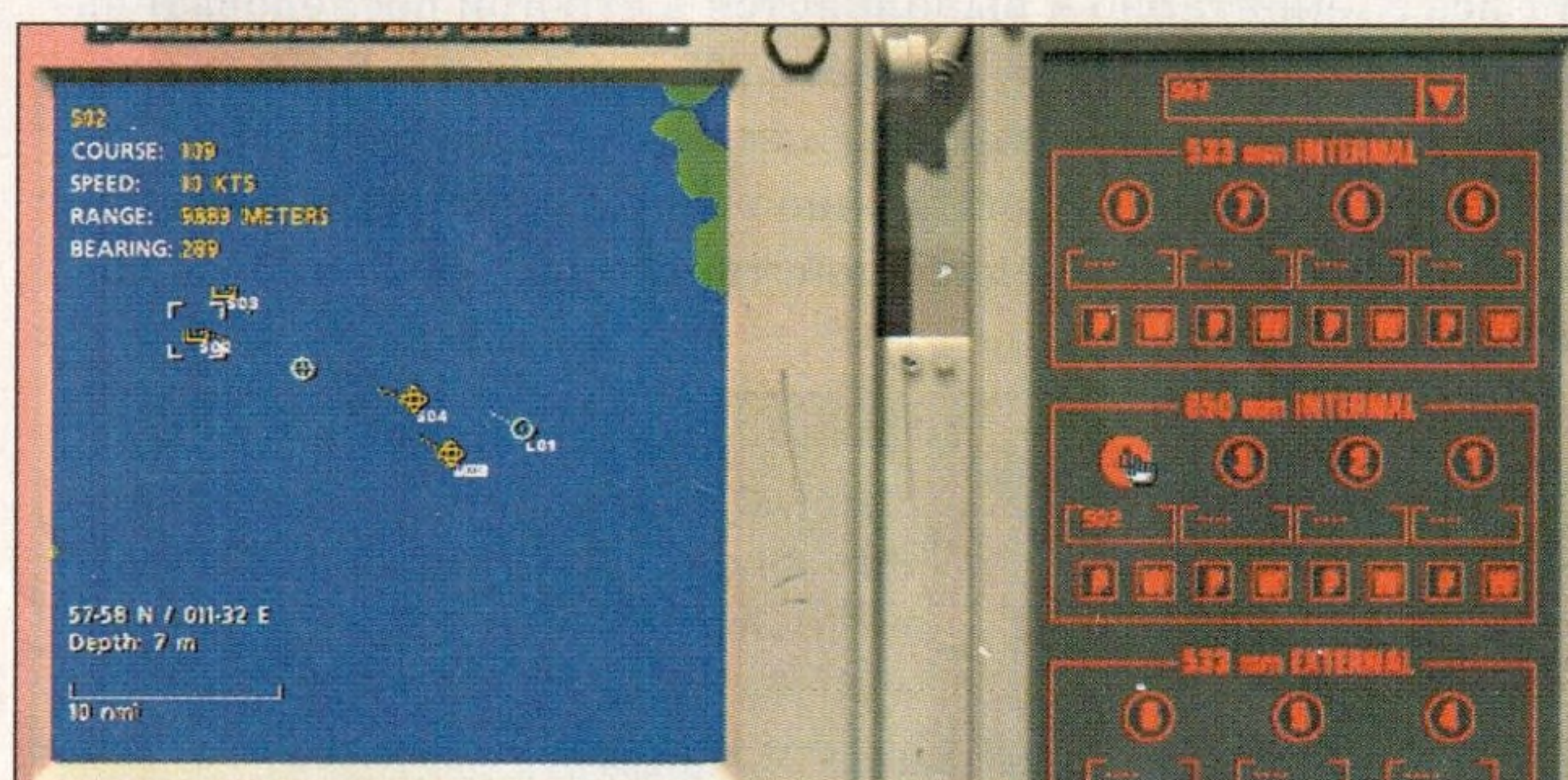
1. Дать цель
2. Выполнить предварительные установки.
3. Затопить торпедный аппарат, уравнять в нем давление с забортным, открыть внешнюю крышку
4. Выстрелить

Есть еще и пункт 5 – управлять оружием до поражения цели, ну или пока у него не кончится топливо. Вот это, кстати, за вас никто делать не будет.

Теперь разберем все подробно.

1. Целью не обязательно является какой-то конкретный объект. Возможен выстрел в режиме snapshot, по пеленгу. (Это еще называется BOA – Bearing Only Attack). В таком случае вас еще попросят указать то направление, в котором пойдет ракета или торпеда. Кроме того, для КР конечной целью являются некие точные географические координаты.

Цель указывается в специальном меню. Выбрали, потом щелкнули на нужном торпедном аппарате. Если в аппарате лежит подходящее оружие – порядок, оно получит свою цель.



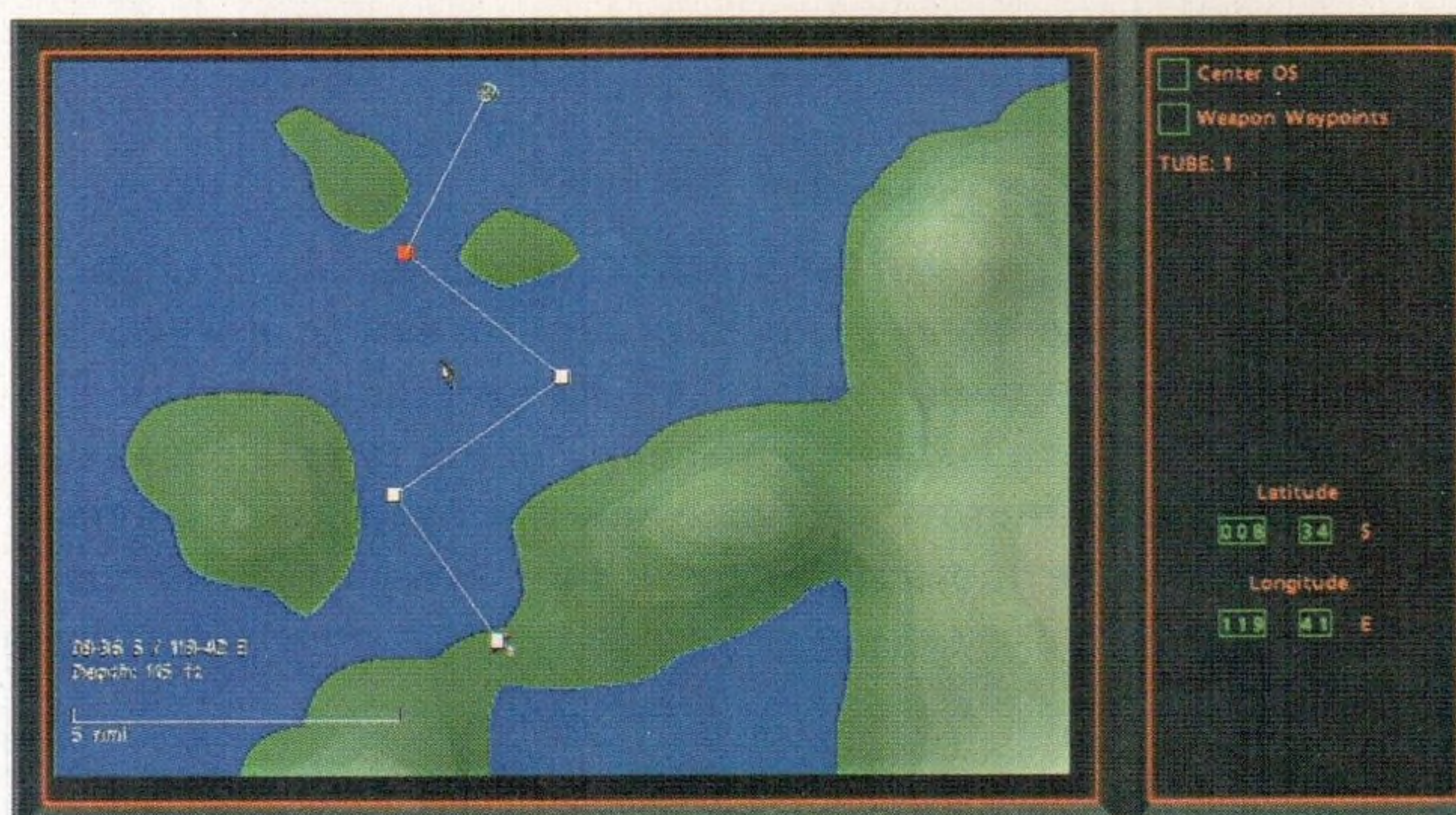
В данном случае торпеда в аппарате №4 получает цель “Сьерра-2”

2. Предварительные установки бывают такие

Define Target Waypoints – определить маршрут для крылатых ракет и морских мин. КР может лететь по сложному маршруту, например, чтобы обогнуть вражеские системы ПВО. У нее четыре поворотных точки. Мина движется только по прямой, и такая точка у нее одна – в конечном пункте.

Этот самый маршрут можно определить прямо на дисплее, а можно ввести координаты на панели, для пущей точности.

Destruct Range – дистанция самоликвидации. Если есть риск, что ракета не найдет цель, но, пролетев дальше, пора-



Сейчас активен пункт поворота №1. Его точные координаты можно ввести на панели справа

зит какого-нибудь нейтрала, эту самую дистанцию надо установить. Если же такого риска нет (а в миссиях кампании его нет), то дистанция должна быть максимальной.

Seeker Range – дистанция, на которой включается радар ПКР. Она устанавливается исходя из тех же соображений, что и **Destruct Range**.

Seeker Pattern Wide/Narrow – насколько широкой является зона поиска цели для ракеты.

Depth, Ceiling, Floor – установки для торпед. Идти на глубине такой-то, не подниматься выше, не опускаться глубже.

Active/Passive – активная/пассивная система наведения. Теоретически, торпеда в активном режиме найдет любую цель, но сначала рассекретит себя работой гидролокатора, в то время как в пассивном режиме не сможет захватить нешумящую цель, но и себя раньше времени не обнаружит. На практике, из-за ошибки в коде, торпеда в пассивном режиме не захватывает цели вообще.

Run to Enable – для торпед это дальность, на которой включается режим поиска. Для ракет-торпед – дальность разделения торпедной и ракетной части. Для торпед поиск нужно включать на некотором удалении от цели – не так далеко, чтобы слишком рано себя рассекретить, но и не слишком близко, чтобы не было риска проскочить цель.

Snapshot Bearing – тот самый пеленг, который ты указываешь, если не имеешь точных координат цели.

А знаете, что здесь самое смешное? Пока включена опция **Auto Crew on Duty**, вы не сможете сделать эти установки вручную, за исключением определения маршрута. Если же отключить “искусственных торпедистов”, то торпеды перестанут захватывать цель. Еще один глюк. Полный список параметров приводится в надежде на то, что в будущем этот глюк будет исправлен.

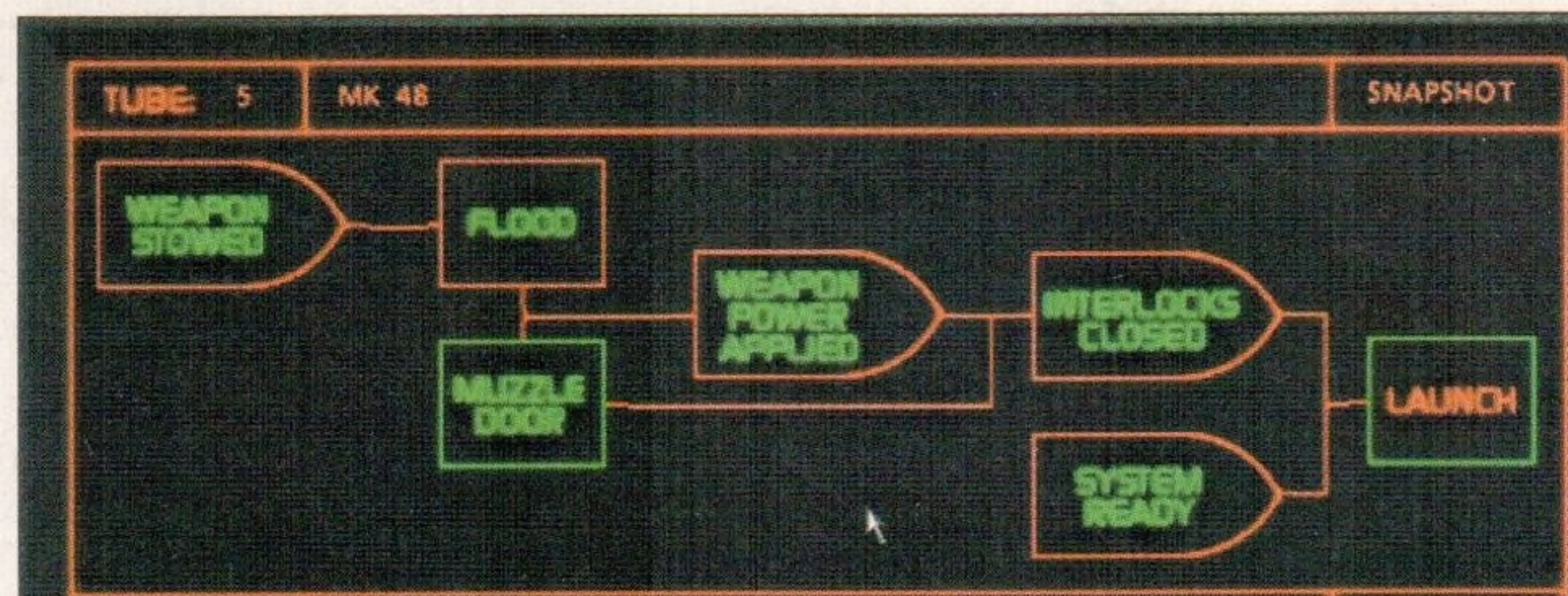
3. Эти три действия объединены в один пункт, поскольку тут все элементарно и выполняется в строгой последовательности. F – затопить, E – уравнивать, M – открыть. Если мы раздумали стрелять, или выстрелили и теперь собираемся перезарядить аппарат, то достаточно еще раз щелкнуть по кнопке, выполнившей последнее действие – все произойдет в обратном порядке.



Панель “Акулы”. В данном случае торпеда в аппарате №4 получила цель и полностью готова к выстрелу. У аппарата №3 закрыта внешняя крышка, кроме того, цель для его торпеды не назначена.

Примерно так же все это выглядит и у “Лос-Анджелеса”, но у “Сивулфа” все немного по-другому. Уравнивать давление не надо. Все надписи должны быть зеленого цвета.

Здесь единственный нюансик – это та самая внешняя крышка. Если ее закрыть раньше времени, то она отсечет провод, который тащится за торпедой. Нам такое совершенно ни к чему. Поэтому, если не случилось чего-то экстраординарного, мы ждем, пока торпеда попадет в цель (ну или тихо



“Сивулф”. **Weapon stowed** – значит, аппарат заряжен. **System ready** – оружие получило цель. **Interlocks closed** – ничто не мешает выстрелу (все предварительные условия выполнены). Кнопки здесь нет – мы имеем дело с сенсорным дисплеем

сдохнет, если нам не повезло), и только потом перезаряжаем аппарат.

4. Выстрел. Наконец-то. Но и здесь не все просто.

Ракеты и ракеты-торпеды надо выпускать с глубины не превышающей 150 футов / 45 метров и на скорости не превышающей 5 узлов. В противном случае, последствия будут более чем эффектными – взрыв при выстреле! Со всеми отсюда вытекающими.

Робот, как уже говорилось, выпускается на скорости не более четырех узлов. Он-то, конечно, не взорвется. Просто выйдет из строя.

Итак, дело сделано. Как писал Александр Покровский – выпихнули! Но это еще не все. Правильной торпедой можно управлять и после выстрела.

Ей можно дать новый курс, включить/выключить режим поиска или заглушить – раз и навсегда. Тут нюансы такие.

Если торпеда захватила цель, то перестает отвечать на команды коррекции курса. Нужно сделать **pre-enable**, после этого ей вновь можно управлять.

Есть смысл сразу после выстрела нажать **pre-enable**. В этом случае торпеда перейдет в режим поиска только по команде (**enable**), но не по предварительным установкам. Тут дело в том, что “холостой” поиск (когда торпеда начинает искать цель на слишком большом расстоянии) влечет еще одну неприятность. В этом режиме торпеда идет “змейкой”. Понятно, что ее скорость и дальность от этого очень существенно садятся. Это видно особенно хорошо, если цель обнаружила торпеду и дала полный ход в противоположном направлении. А торпеда ее и догнать не может из-за этих зигзагов.

Новые контакты. Противник, по которому выстрелили, ясное дело, как ненормальный выбрасывает ловушки, которые тут же обнаруживаются гидроакустическим комплексом подлодки. Их действительно можно спутать с реальной целью. Тут важно помнить, что, как уже было сказано, цель быстро удаляется в противоположном направлении. Контакт с нулевой скоростью, возникший чуть в стороне – это не то, что нам надо. Торпеда должна идти тем же курсом. Тогда попадет. Исключения из этого правила бывают, но редко.

У крылатых ракет свои заморочки. Иногда от вас требуют уничтожить некий объект, находящийся под прикрытием зенитно-ракетных комплексов. Вот тут важно не жалеть ракет и выпускать их “плотной кучей”. Часть их будет сбита, об этом необходимо помнить. И еще: пока что точно неизвестно, как в **Sub Command** крылатые ракеты реагируют на сильные неровности рельефа. В **688(I) Hunter/Killer** “Томагавки” могли врезаться в какую-нибудь горку и испортить все дело.

Ну вот, пожалуй, и все.

Как говорится – счастливого плавания, семь футов под килем. Надеюсь, что этот текст вам чем-то поможет.



Ва-банк!

95%
– Хроника Капоне

10/10
– Такер Геральд

– Дейзи Трибьюн

Такер снова на свободе

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: я стал слишком беспечен и удача отвернулась от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пара лет размышлений в полной изоляции... Стремительно изменился город, изменился главный для человека моей профессии. От старых друзей не осталось и следа. Даже кот ушел к соседям! Кто же начал самого начала?! "Местные" действия единственной элементарной борьбы в городе как-то не вызревают в нем. Это мало важно. Сейчас ему нечего сказать. Говорю наедине с собой, восторг, спланировано, есть голубые, казалось бы, заканчиваются периодическим ему при размышлении не повторять про я было несколько, но думал, удачлив, сломан он был сия казалось, нец, заканчивая периодическим

Даже профессионалы совершают ошибки. Как сильно может измениться мир за несколько лет? До неузнаваемости! Особенно если нет ни малейшей связи с друзьями. Или с "коллегами"... Оказывается, на свободе, наш герой быстро теряет все, что было в это время от его былой славы. Никто не ценит. Стиль и элегантность — никто не ценит. В кармане пусто. Изъезжались кто куда. Старая машина была окончательно. А любимый клуб — к соседям. А тут еще и банк переехал по новому адресу, штаб полицейского — в какой-то умный ме-
Т...



Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: я стал слишком беспечен и удача отвернулась от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пара лет размышлений в полной тишине... Стремительно изменился город. Имя, самое главное для человека моей профессии, забылось. Из друзей не осталось и следа. Даже соседям! Что же теперь, все с са... ?! " Местный магнат, купив... нной электростанции, распо... де как хозяин. Что-то стран... в недрах его предприятия. Но... волнует нашего героя. Пока... Сей... предстоит многое вспомнить, мно... я, подыскать новых помощни... ые связи и завести новые... тором заговорит весь

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru™
лучшие игры по-русски

ХРАНИТЕ ДЕНЬГИ В СБЕРЕГАТЕЛЬНЫХ КАССАХ!



Илья Николаевич

Переоценка ценностей

Издатель

JoWood

<http://www.jowood.com/>

Разработчик

ZuxxezZ

<http://www.zuxxez.com/>

Жанр

Adventure

Требуется

Pentium II 233, 32 Mb

Рекомендуется

Pentium II 300, 64 Mb

Сайт игры

<http://www.jowood.com/>

Наш сайт

<http://www.gamenavigator.ru/games/game1753.html>

Смотри на диске

скриншоты

Игровой интерес



Графика



Звук и музыка



Сюжетная линия



Ценность для жанра



Рейтинг 5.2

Время освоения: от 0 до 0.1 часа

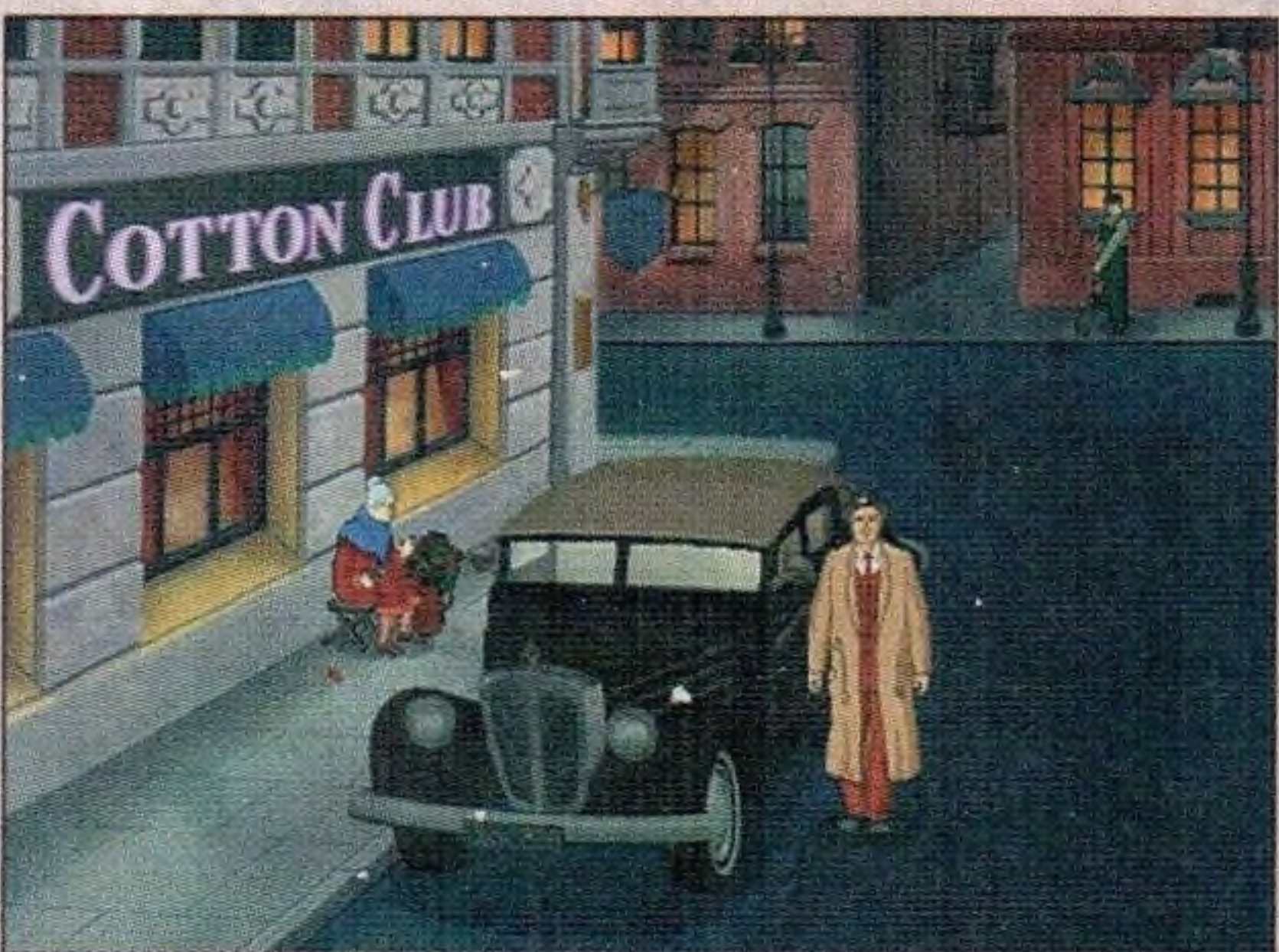
Сложность: средняя

Знание английского: желательно

Как вы думаете, господа, что делают люди, которые не имеют в своем активе никаких возможностей для новых достижений, но очень хотят заполучить некоторое, отнюдь не маленькое, количество денег? Нет, вовсе не это. Уголовный кодекс они пока еще свято чтят. Так они и порешили и стали продавать старые достижения под видом новых. Позор...

Достижения?

В 1998 году, в эпоху бурного помешательства на 3DFx и прочих модных железках и прилегающих к ним играх, появился продукт, явно не соответствующий последней моде, - Jack Orlando: A



Между прочим...

1. В игре более двух сотен локаций, но, как ни странно, немалая часть их пуста - нет ни персонажей, ни предметов.
2. Разработчик TopWare Interactive за время, прошедшее между изданием старой и новой версий Джека, успел быть проданным и переименованным в Zuxxez.
3. Jack Orlando отличается повышенным содержанием предметов-обманок (red herrings) в инвентаре - для пущего запутывания игроков.

Cinematic Adventure. И был это обычный рисованный квест, без всяких даже намеков на трехмерность и прочих подобных модных прибабасов.

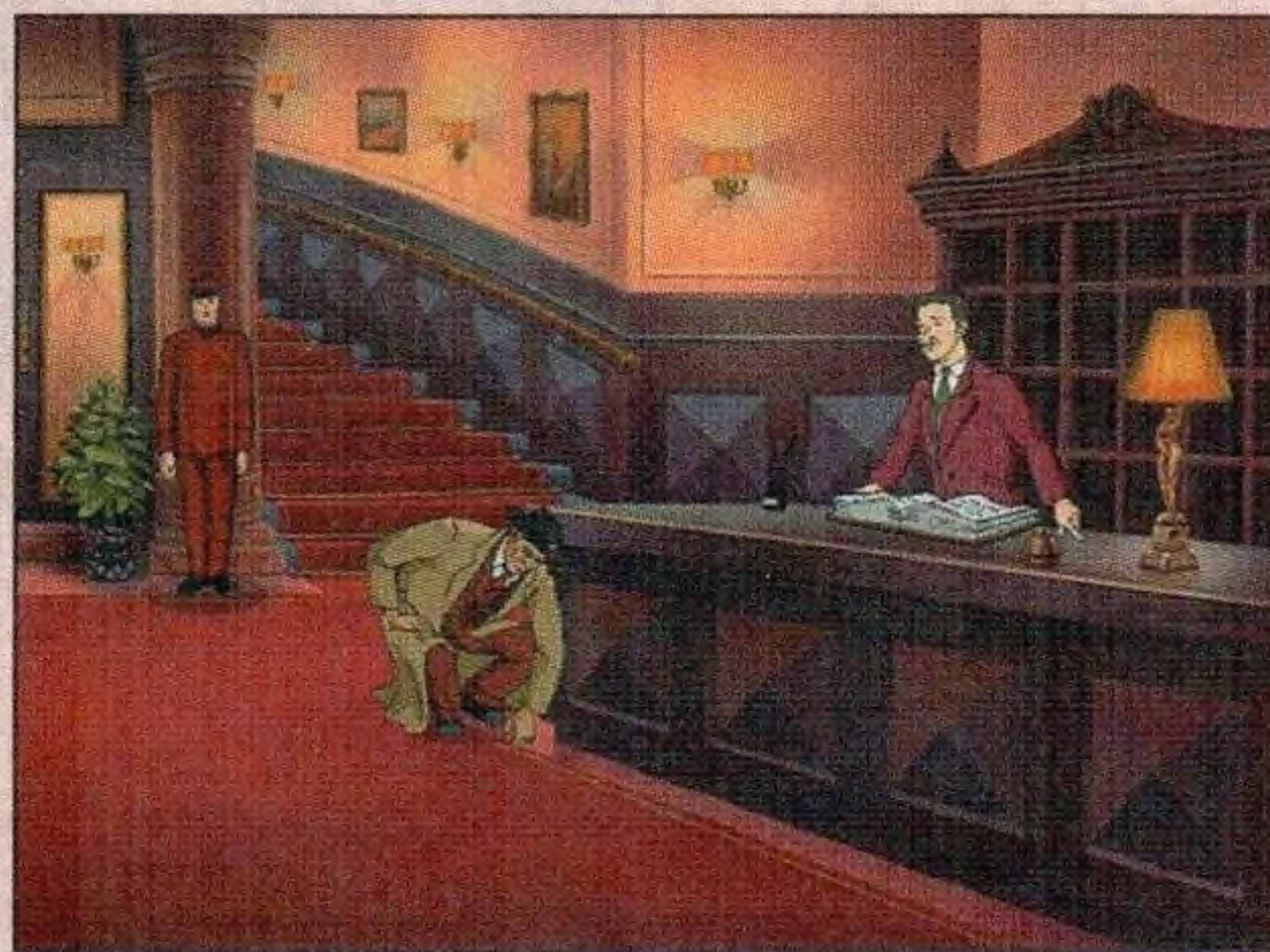
Речь шла (как нетрудно догадаться из названия) о некоем Джеке Орландо, частном детективе, умудрившемся вляпаться в серьезные неприятности: после очередного и довольно чрезмерного употребления американского народного напитка под названием "виски" товарищ проснулся практически в обнимку с трупом. Налицо убийство, и все подозрения, конечно же (и еще скажите, что это нелогично!), падают именно на нашего героя. Собственно, с сюжетом у нас все. Целью игры является доказать за 48 часов всем и каждому, что Джек никого не убивал. Этому процессу будут постоянно мешать всяческие маргинальные личности.



Означенный процесс вполне традиционен, почти приятен и логичен, чем-то напоминает Broken Sword (только, увы, не диалогами). Как положительный момент можно и нужно отметить крайне умеренное употребление разработчиками пиксельхантинга.

И что теперь?

Однако сейчас отнюдь не 98-й, поэтому, как товарищам из JoWood пришла в голову идея переиздать сие произведение в практически первозданном виде, остается загадкой. Все отличия от трехлетней давности братишки заключаются в приставке "Director's Cut" и всем, что с ней связано, то есть с некоторыми эпизодами, не вошедшими в оригинальную



игру по разным, нам неизвестным, причинам.

Конечно, ежели у игры найдутся фанаты, то им обязательно стоит ее купить - как же, новые экраны, новые персонажи. Парочка. Или троечка. Но не суть важно. На самом деле, нам даже не поправили интерфейс, который уже тогда, три года назад, вызывал у людей позывы к различным деструктивным действиям. Полчаса на освоение квестового интерфейса - это вам не семечки щелкать... Так что даже и не пытайтесь садиться играть в это. На худой конец, у нас есть уже много графических адвентюр, которые смогут вызывать у вас то же самое чувство ностальгии, но с гораздо более затратами моральных сил с вашей стороны.

Н

Комментарий Ивана Жилина

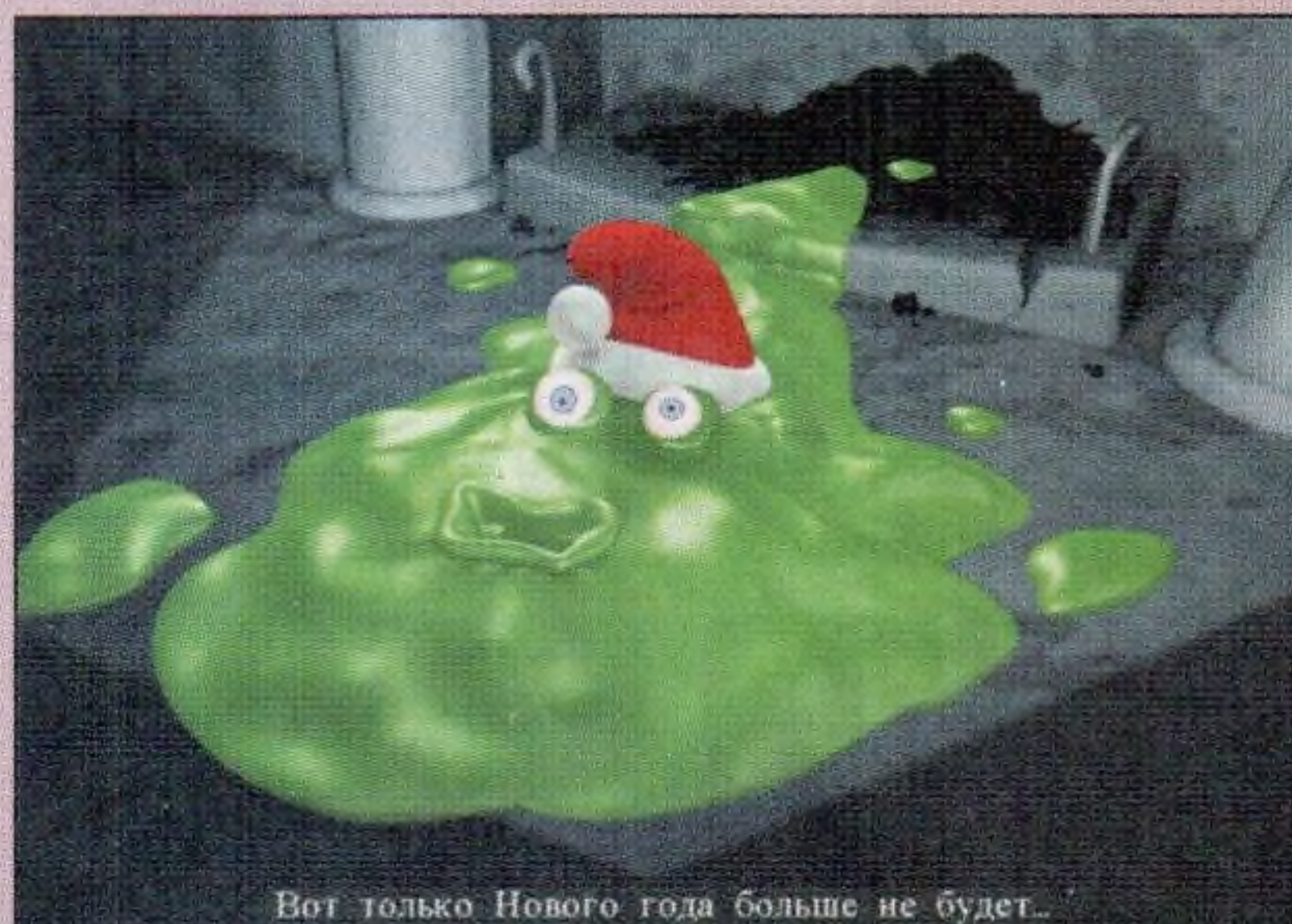
С одной стороны, не могу не согласиться с автором: приобретение чуть обновленной версии Джека даже для фаната игры (при их наличии) действительно вызывает сомнение, дело даже не столько в качестве продукта, сколько в его известности. Однако стоит отметить, что во время оно раскручена "кинематографичная адвентюра" была крайне слабо, и многие не знают даже о ее существовании, в первую очередь, потому, что она была малодоступна. В общем, я, как ни странно, нахожу в данном конкретном случае оправдание действиям жадных до денег буржуев.

В.Юрковский

Сказка, рассказанная в туалете

Издатель	Ubisoft / Nival Interactive/ "1C"
	http://www.ubisoft.com , http://www.1c.ru
Разработчик	Xilam
	http://www.xilam.com
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 266, 16 Mb RAM, 3D-ускоритель с RAM 4 Мб
Рекомендуется	Pentium II 300, 32 Mb RAM
Сайт игры	http://www.stupid-invaders.com
Русский сайт	http://www.nival.ru/rus/stupid_info.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game824.html
Смотри на диске	скриншоты
Игровой интерес	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Графика	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Звук и музыка	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Адвентюрность	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Ценность для жанра	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Рейтинг 6.0	
Время освоения: от 0.5 до 5 часов	
Сложность: средняя	
Знание английского: не требуется	

Пятеро уродцев из глубокого космоса собрались на пикничок: Братишка, Сте-рео, Лапочка, Пузан и Этно. Запаслись провиантом, погрузились в транспортное средство системы "летающее блюдце" и... в результате аварии плюхнулись на Землю. Вскоре они становятся объектом вожделения известного ученого и коллекционера неземных форм жизни, доктора Сахаринера, который, как и все коллекционеры, обожает пополнять свои запасы. Ведь проводимые им во имя торжества науки опыты



Вот только Нового года больше не будет...

Злой Братишка лишил детишек Деда Мороза

постоянно уменьшают число экспонатов. Так начинаются бесконечные попытки нашей пятёрки удрать от любознательного доктора. Мест для удирания не так уж и много: дом, в котором временно обитают aliens, фабрика по производству коровьего...хмм... коровьих отходов, база Сахаринера. Плюс многочисленные сортиры. По ходу игры появляется ощущение, что разработчики страдают своеобразной формой фетишизма, испытывая блаженство при виде унитаза.

Вот и приходится героям бродить на фабрике по колено в фекалиях в поисках тех же фекалий — топливо, видите ли, не-

Между прочим...

Игра получила звание лучшей приключенческой игры 2000 года на E3.

Она издана для Mac, Dreamcast и PC.

"Пришельцы" основаны на чрезвычайно популярном в штатах мультсериале "Space Goofs".

стабильно без "пятого элемента". А ведь именно этим и придется заниматься на протяжении примерно трети игры. Просто нагнуться и зачерпнуть, сколько надо, наши герои не могут — слишком тупые. Зато преодолевать трудности — это всегда пожалуйста.

Впрочем, трудности — понятие относительное. Игра была пройдена за один вечер. Думать не нужно — глазей себе по сторонам: все интерактивные предметы резко выделяются на общем фоне. Некоторые из них бесполезны для прохождения, но с их помощью можно проделать что-нибудь забавное (по мнению разработчиков) или что-то действительно забавное. Существует и возможность комбинирования предметов в инвентори, но это требуется крайне редко, в основном вещи используются практически рядом с местом, где их нашли.

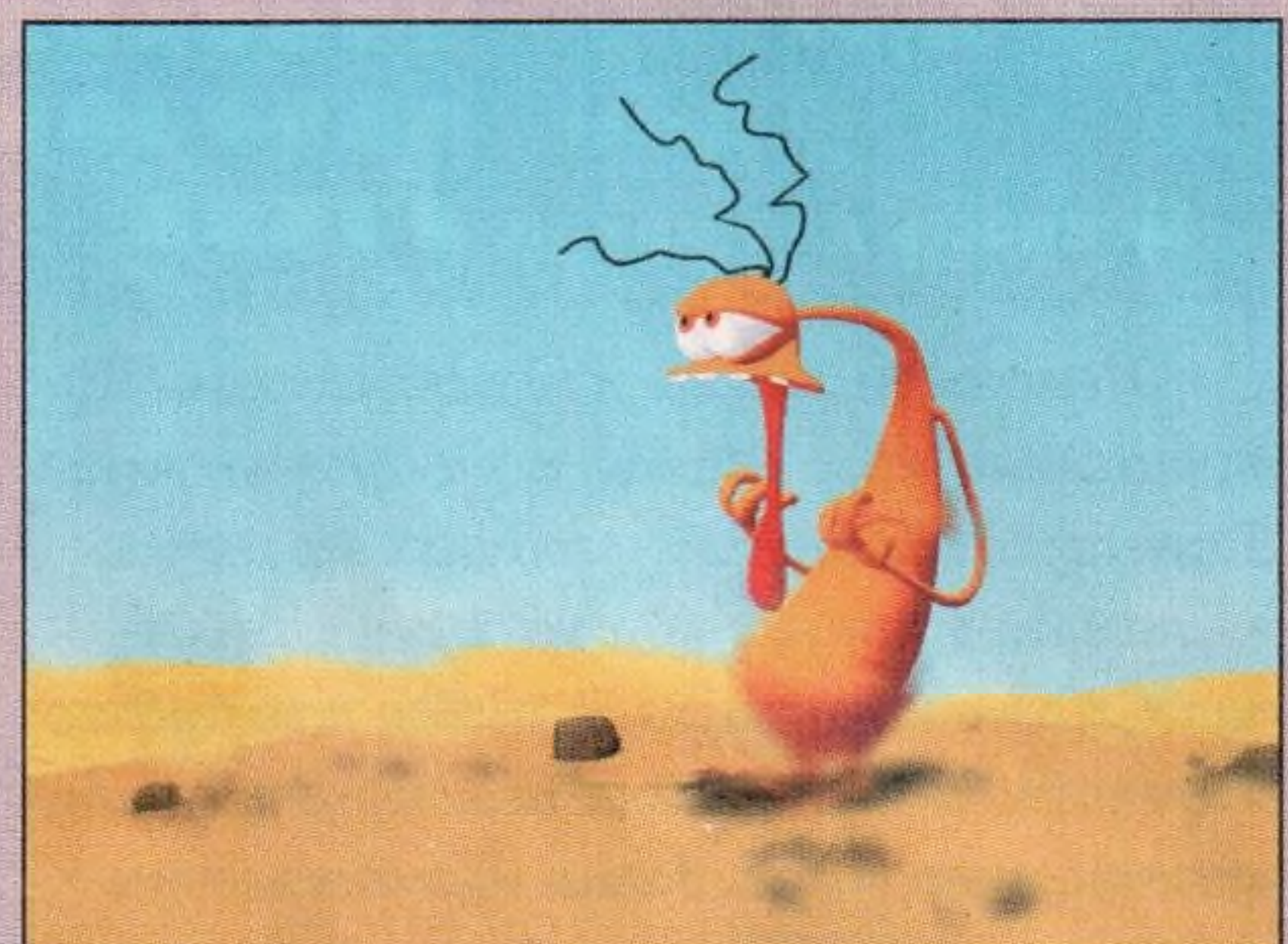
Ложка меда в бочке того самого

Что в игре действительно радует — это графика: отличная анимация, яркие краски (за исключением фабрики), прекрасные мультвставки. Как оказалось, весь игровой процесс — своего рода "рекламная пауза", прерывающая веселый мультик. Очередную локацию хочется быстренько пройти, чтобы увидеть новую порцию действия. Рекомендую всем просто взять солюшен и проскакать игровые эпизоды — никакой ценности они не представляют.

Фабрика фекалий, а взрывается, как фабрика динамита



Годзилла возвращается!



Ничего себе пляж отгрохали. Море-то где?

Зато получите удовольствие от мультвставок.

Полно в игре и пародийных моментов — взять хотя бы Куродактиля, недвусмысленно намекающего на Годзиллу.

На скриншотах совершенно невозможно передать прекрасно срежиссированную сцену его появления в туманной дымке и приближения. Камера точно воспроизводит аналогичный момент из фильма, вот только рушащихся небоскребов и разбегающихся в ужасе людей нет.

Если бы только не это пристрастие к туалетному юмору — могла бы получиться довольно милая игрушка.

А так игра уверенно заняла законное место среди Штырлицей и Мушкетеров.

Н

Комментарий Ивана Жилина:

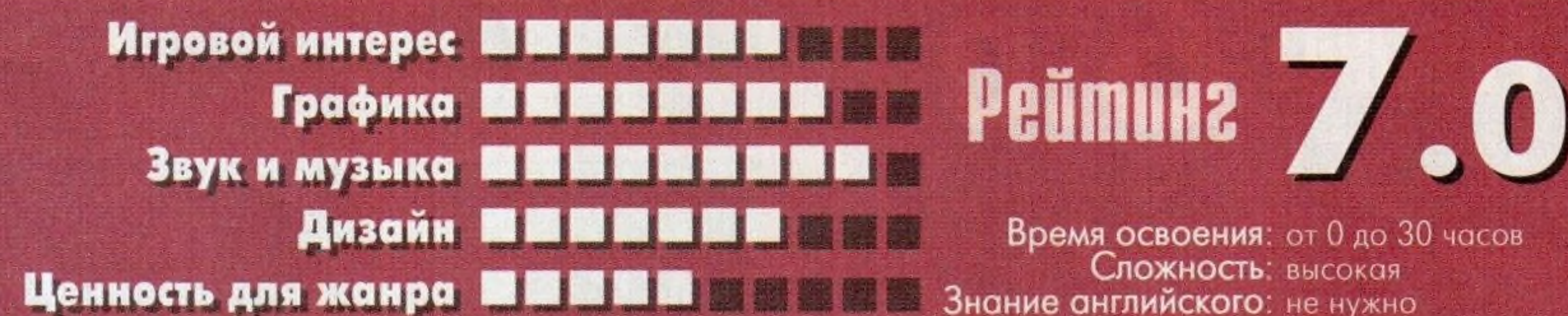
Это не заказная статья и не черный пиар (жаль, кстати, что не заказная, тогда б хоть деньжонок подбросили), это вполне объективное отражение сильных и слабых сторон игры специфической — рассчитанной на казуала в квадрате, неприхотливого и любящего юмор уже помянутых Штырлицей и Мушкетеров.

Кстати, мы тут с А.А. решили стихийным методом вводить наши расширенные толкования рейтингов, пусть пока и только в моих комментариях. Итак, игра "Тупые Пришельцы" получает от нас, ото всех настоящих адвентюристов: за сюжет — двойку, за головоломки — двойку с плюсом, за интерфейс — тройку и за атмосферу — двойку. Такие вот отметки.

Тупые пришельцы

Мистическое путешествие

Смотри на диске



Мист – гордость жанра адвентюр, вознесший его однажды на невообразимую вершину популярности. Мист – проклятье жанра, раз и навсегда утвердивший стереотип: квест – это то, где паззлы решать надо. Мист – коварный

В разработке игры польской команде помогал малоизвестный в России, но популярный в Австралии фантаст Терри Даулинг (Terry Dowling).

Но, несмотря на неудачу, поляки оказались упорными. И с большой pompой анонсировали новую попытку – нечто под странным названием SCHIZM. Анонсировали – и затихли. Изредка приходили

Игра персонажей (назвать их актерами никак не могу, хотя долго пытался заставить себя это сделать) не то что бы плоха, ее просто нет. Отсутствует как класс. Общеизвестно расхожее выражение “озвучено профессиональными программистами” – так вот по отношению к Schizm’у вполне уместно будет говорить “сыграно профессиональными программистами”. Срежиссировано ими же. Утешает лишь одно – за небольшим исключением длительность видеовставок с “актерами” достаточно мала, правда, пропустить их совсем не удастся: во-первых, нет такой возможности, во-вторых, откуда же вы будете сведения получать



Мир, населенный призраками



Мы верим – этот мир реален



о необходимых дальнейших действиях?

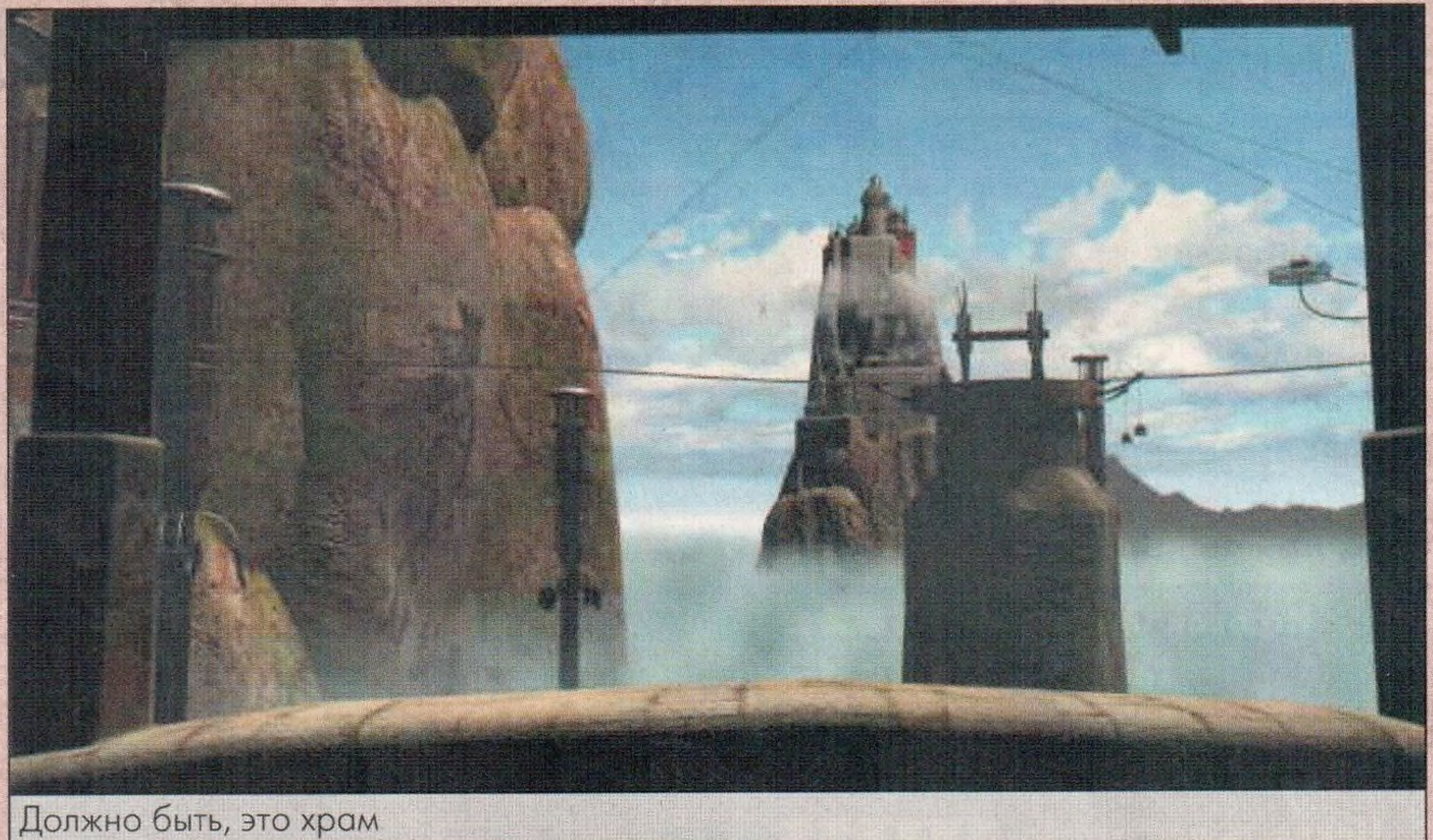
Заодно кину камень и в огород локализатора. В чью “светлую” голову пришла мысль дать русской версии такое странное название? Неужели не очевидно на его неблагозвучность для русского уха? Про работу “актеров”, участвовавших в дублировании, можно сказать только одно: они под стать оригинальным. Чувствуется явное неумение работать голосом.

Зато работа художников достойна восхищения. Вот таким должен был быть Myst III – непонятным, пугающим и завораживающим. А океан – это вам не “стакан воды” Exile’a, это настоящий водный мир, безбрежный и величественный. Увы! – скриншоты не могут передать ту странную смесь восторга и подсознательного неприятия, возникающую при взгляде на живой плавающий остров или на парящие в воздухе гигантские острова-аэростаты. Ксенофобия, гнездящаяся в душе каждого человека, – у одних глубже, у других на поверхности – получает мощную подпитку от образов Аргилуса... Это действительно чужой мир, с иной логикой и иными законами – и тем удивительнее встретить здесь местных жителей, внешне ничем не отличающихся от землян.

Ощущение иного усиливается благодаря отличному звукоряду. Вокруг нас бурлит жизнь, невидимая и неосозаемая, зато слышимая. Шелест ткани, звуки шагов, скрип открываемой двери, скрежет несмазанных механизмов – игра затягивает с головой и отказывается отпускать, и уже перестаешь обращать внимание на недостатки, без которых, увы, не обходится ни одна игра. О них вспоминается после, когда Аргилус остается позади и можно спокойно проанализировать ощущения. И, к сожалению, понимаешь, что одной атмосферы мало для высокой оценки.

Отрада математиков

Паззлы – основа основ любого мистоида. Паззлы и пресловутый непереводаемый exploration. По классике жанра считается, что явных подсказок к решению того или иного паззла должно быть минимум – окружающий мир-де сам по себе есть достаточная подсказка, если у игрока все в порядке с логикой. Однако создатели Schizm решили немного усложнить



Должно быть, это храм

задачу: у игрока должны быть неслабые математические способности, ибо пройти игру на одной логике – задача совершенно нереальная.

Не поможет и излюбленный способ – метод научного тыка. Взять хотя бы паззл с поиском нужного газа – 10 трубок и две попытки, после которых происходит случайная их перетасовка: если не повезет с первого раза, то “научно тыкать” можно до посинения. Придется напрячь мозги и мыслить алгебраически или... заглянуть в солюшн. И я не стал бы порицать тех, кто именно так и поступит.

Зато играть интересно

На самом деле – интересно. Добротная фантастическая сюжетная линия о таинственной планете Аргилус, явно населенной высокоразвитой цивилизацией, пошедшей иным, чем земная, путем развития, но при этом земляне не обнаружили на ней ни единой живой души. Более того, стали исчезать сами члены исследовательской экспедиции. И наша основная задача – разгадать тайну Аргилуса, несмотря на все препоны.

В распоряжении игрока два персонажа, между которыми возможно переключение в любой момент времени. Передвижение не свободное, а по фиксированным маршрутам, от точки к точке (благо, их в избытке), любое перемещение анимировано в отличие от пресловутого Myst III. Несколько хуже с обзором: хоть он и возможен на 360 градусов, но только в горизонтальной плоскости – посмотреть



вверх или вниз мы не можем (за исключением нескольких специальных мест).

Переключение между персонажами имеет вполне четкую цель – зачастую для решения той или иной задачи нужны одновременные скоординированные действия обоих героев в разных частях этого мира. С другой стороны, необходимость частых перемещений между островами приводит к довольно нудному процессу – перевести обоих героев в новую точку, а потом обратно. Положение усугубится, если вы пожадничаєте на полную установку игры: постоянное возникающее требование поменять один CD на другой рано или поздно выведет из себя кого угодно.

В целом, трудно дать однозначную оценку игре. Сильные стороны – визуальный и звуковой ряд, неплохой сюжет, атмосферность и затягивающий геймплей – изрядно затушевываются неоправданной усложненностью паззлов, отсутствием иной раз логики в действиях, отвратительной игрой актеров и дублеров. Если вас это не пугает – с игрой стоит познакомиться поближе.

Н
ИМ

Комментарий Ивана Жилина

А вы знаете, пока рейтинги “адвентурности” не ввели в общую табличку (медленно, медленно пробивают у нас себе дорогу новшества), мне практически можно не размышлять над тем, что умного сказать в комментарии – да и чего, собственно, умного можно сказать про очередной посредственный мистоид, локализованный к тому же? А так все лихо и просто – сюжет на “четверочку”, головоломки на, скорее всего, “тройку” (за нелогичность!), интерфейс – “двойка” (максимум для мистоида) и атмосферу на опять же “четверку”. И все!

Плыла-качалась лодочка...



WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Комдиво клепание

Издатель	Бука
	http://www.buka.ru
Разработчик	Сатурн+
Жанр	Руссоквест
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.buka.ru/games/rpeter3/index.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1177.html
Смотри на диске	скриншоты
<p>Игровой интерес </p> <p>Графика </p> <p>Звук и музыка </p> <p>Адвентюрность </p> <p>Ценность для жанра </p> <p>Рейтинг 7.2</p> <p>Время освоения: от 0 до 1 минуты Сложность: низкая Знание английского: в жизни пригодится</p>	

В последние два-три года поток квестов “маде ин Раша” становится все обширнее и обширнее. Штырлицы, Чапаевы со своими ординарцами и еще многие “народные” герои во все глаза смотрят на нас с многочисленных мониторов. Переходит ли количество в качество?

Одни обожают эти серии, говорят, что весело, фольклор, все дела. Другие брезгливо ворочают нос, мол, лубок, тупо, только анекдотами одними и живем. Если отбросить бородастые шутки, то, мол, ничего интересного нет в этих играх. Возможно, отчасти они и правы. Очередным поводом подумать над этой проблемой стал выход сиквела истории похождений Петьки и Василь Иваныча – “Петька 3: Возвращение Аляски”.

Игра является логическим продолжением второй части, истории с машинной времени, Америкой (теперь уже современной) и т.д. На мой взгляд, определенный перебор, но вскрытие покажет...

Сейчас разберемся...

Игрушка вышла смешная. Да, можно долго говорить о направленности этой, как и некоторых других, игровой серии исключительно на отечественного покупателя. Понятное дело, что шуток про Фурманова и мормонов за бугром просто не поймут, однако здесь это то, что нужно. Самое смешное, что при всей явно не очень детской направленности откровенно пошлых или “взрослых” шуток почти не встречается, а на те, что иногда проскакивают, нельзя смотреть без улыбки и слез умиления. Заставка – вообще чума, была бы она получше нарисована, так ей вообще цены бы не было. Сразу вспоминаются перестроечные времена, “На Дерибасовской хорошая погода...” и прочее, прочее...

Вообще, лично мне подход, примененный в игре, пришелся по душе. Есть игры для эстетов, где всяческие пародии, самоповторы и намеки на разных знаменитостей завуалированы и задрапированы наглухо. А тут – прямая противоположность. Издеваются надо всем, что только может быть понятным и



дорогим сердцу среднестатистического “расейнина”. Издеваются неприкрыто и по-серьезному. Так и рождаются агент Мокс Фаулдер и прочие местные знаменитости. А уж музыкальная тема из “Секретных материалов”, плавно переходящая в мотивчик из “Джентельменов удачи”, – вообще шедевр. Даешь всеобщую интеграцию!

Что касается собственно квестовой составляющей, то в Петьке-3 она именно на том уровне, на котором полагается быть оной в игре, которую можно назвать отечественным последователем старых добрых графических адвентюр. То есть практически никакого здравого смысла, да еще и с неутомимым национальным колоритом. Однако практически никаких проблем при прохождении не возникает: вследствие отсутствия в игре всяческого здравого смысла самые идиотские мысли, приходящие в голову, почему-то почти всегда оказываются единственным верным решением.

Время для рюмки дегтя

За графику немного поругаю. Точнее, даже не за графику – с анимацией-то главных и прочих героев у нас тут более чем все в порядке, а вот задники... Ну, некрасивые они. Да, часто смешные. Но сразу видно, где работал художник, а куда вставили странную заплатку из фотографии, испортив тем самым все к чертовой бабушке. Скажете, эстетствую? Возможно, но если игра нравится, то хочется, чтобы в ней все было на высоком уровне, а тут такое. И, скорее всего, это издержки того, с какой скоростью игра вышла в свет. Сроки поджимали...

А вот о звуке у меня есть много теплых слов. Озвучка прекрасна. Что ни герой – то радость. Фурманов-мормон шикарен, да и байкеры-латиносы с гнусавым женским переводом за кадром радуют никак не меньше. Музыка – так та вообще шедеврально. Композитор постарался на славу, так что в игре вы не услышите ни одной незнакомой мелодии, но то, как они исполнены, не даст вам загрузить ни на минуту.



Между прочим...

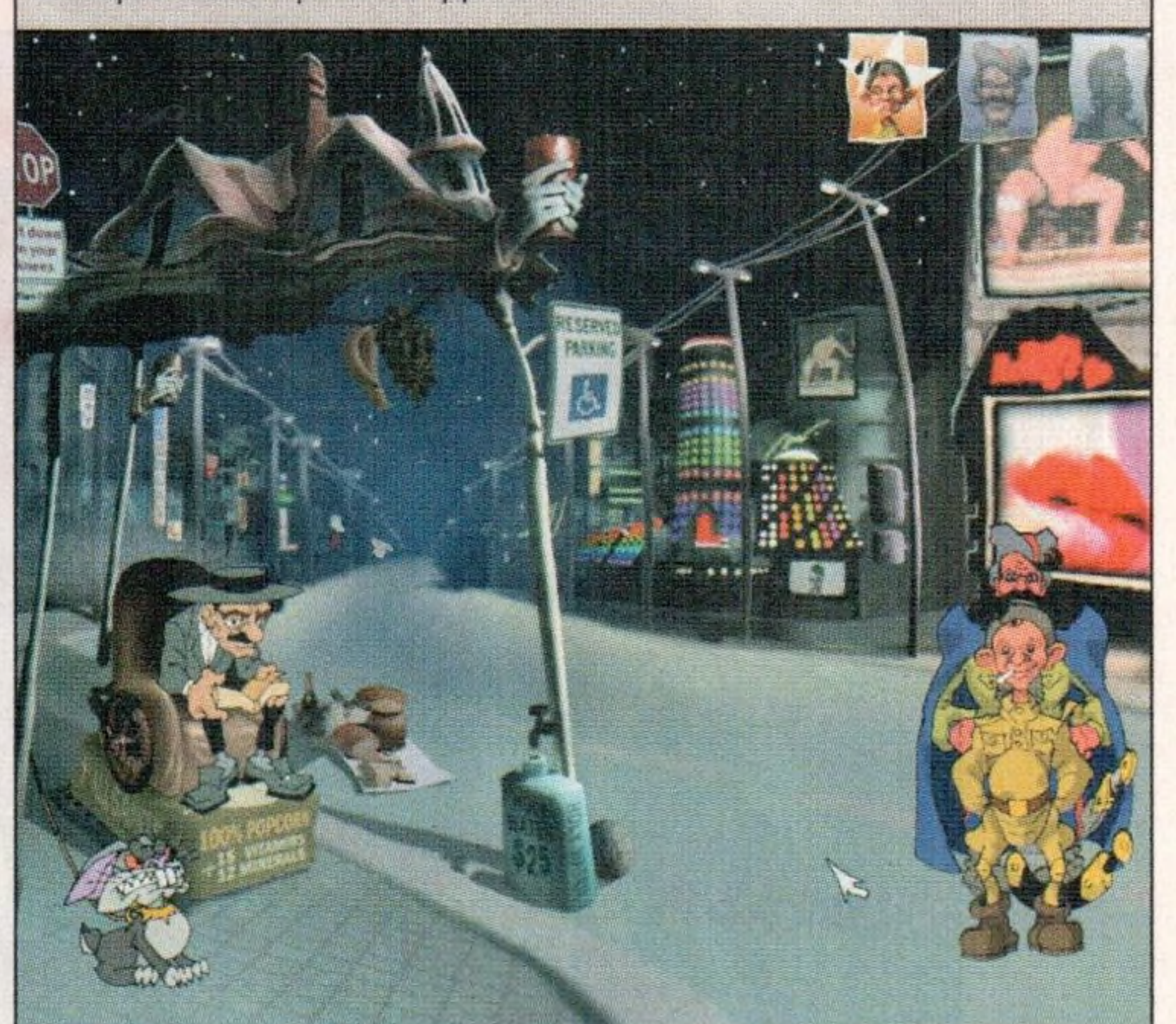
Несмотря на легендарность и культовый статус на территории одной шестой части суши, знаменитый фильм “Чапаев” с Бабочкиным в главной роли совершенно неизвестен на Западе. Даже такой монстр синемаграфической информации, как Internet Movie Database, ничего не знает об этом кино.

Спокойствие! Все нормально!

Нужно сказать, что у отечественных квестостроителей явно есть потенциал. И Петька-3 – яркий тому пример. Да, издержки производства видны невооруженным глазом. Да, “веселость” игры держится исключительно за счет узнаваемости персонажей и жизненных ситуаций. Но если забить на все на это, то мы получаем просто хорошую игру, никак, конечно, не смеющую претендовать на статус шедевра, но очень смешную и просто приятную. Опять же, для того, чтобы быть признанной хорошей, игра вовсе не обязана быть абсолютным хитом. Достаточно лишь немного шарма и обаяния, которых у Петьки-3 не занимать.

Н

Старый добрый Фурманов...

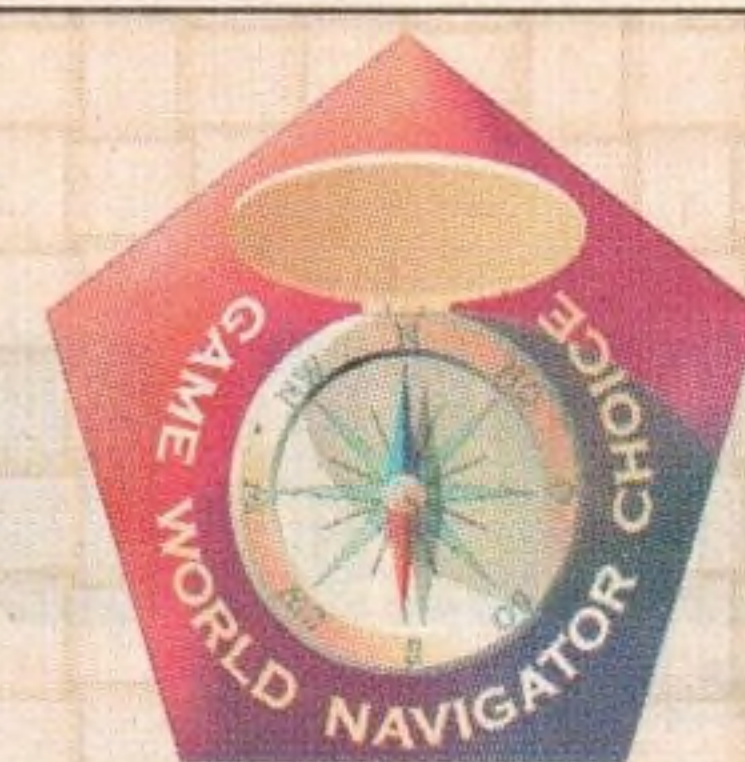


Один Из Самых Коротких В Истории Комментариев Ивана Жилина:

Зубр продан?

Также от себя добавлю: сюжет – кол; головоломки – двойка с минусом; интерфейс – тройка; атмосфера – двойка.

Последний мамонт



WWW.GAMENAVIGATOR.RU

История создания Wizardry VIII...

... интересна сама по себе. Во-первых, из-за столь длинного срока. Десять лет, прошедшие с момента выхода предыдущей игры (если не считать Wizardry Gold, которая ничем не отличается от седьмой серии, а просто переписана под Windows), вовсе не шуточный срок. Так что же они там делали столько лет?! Скажем так: игра в основном была готова уже давно (по нашим сведениям, с 1998 года кардинальных изменений она не претерпела). Дело в издателе, точнее, в полном его отсутствии на североамериканском континенте. Российская компания "Бука" была и фактически осталась единственным официальным партнером Sirtech в этом проекте (по этой причине сердца российских геймеров должны преисполниться особой гордостью, а западные поклонники вынуждены приобретать ее через онлайн-магазин). Да еще и главный дизайнер D.W.Bradley, сделав игру до половины, слинял клепать Wizards & Warriors, вышедшую к прошлому Рождеству... И фирма разорилась, пришлось быстро реанимировать Sir-Tech Canada... Короче, "неделю не задавалась с самого начала" (с) Maverick. В связи с таким кавардаком неоднократно возникали слухи о закрытии проекта, которые в свою очередь еще больше осложняли работу — деньги ведь нужно искать, а кто даст средства на "умершую" игру?

Второй интересный момент заключается в том, что вышедшая игра полностью соответствует обещаниям. Случай настолько редкий, что мы не пожалели времени и разыскали в архивах и старых подшивках все интервью с разработчиками. Да, действительно, в большинстве своем ответы были расплывчатыми. Конкретики было мало, но все точные обещания выполнены досконально. Это, ИМНО, в очередной раз говорит о высочайшем профессионализме. И еще о той любви, с которой Sirtech делает для нас с вами игры.

Графика и звук

Ж: Графика вполне соответствует современному стандарту: трехмерное изображение, детальная прорисовка, разрядность палитры и разрешения — на любой вкус. Особенно удачной находкой кажутся динамические текстуры монстров. Кстати говоря, и сами монстры прорисованы здорово.

Звук сделан с любовью. Музыка не напрягает. Очень радуют голоса персонажей и NPC. Класс!

WW: Если отвлечься от личной не любви к 3D в ролевых играх, то к сказанному добавить нечего. Вот только бы "мультишности" чуток поменьше и эффекты некоторых заклинаний подправить. Стилль соблюден. Звук — выше всяких похвал.

Генерация персонажей

Ж: Более подробно генерация будет описана в прохождении. Здесь обратим внимание лишь на существенные отличия от предыдущих частей. Первичные атрибуты изменились. Во-первых, качественно: теперь нет Кармы — вместо нее появился атрибут Senses. Во-вторых, количественно: в восьмой серии нормальным путем персонаж может достигнуть в любом атрибуте 100 (раньше это значение равнялось 18). Вторичные скиллы тоже изменились. Особенно это коснулось магических знаний (именно магических, а не academy, как было раньше) и физических характеристик. Теперь нельзя в один skill закидывать все свободные очки — есть лимит. И, наконец, появилась давно обещанная возможность заказать любую комбинацию "раса-профессия". Правда, за это герой получает антибонус, отрицательные очки в атрибутах. Как видите, отличия весьма существенные...

WW: Все описанные выше отличия, на мой взгляд, — попса чистой воды. Что означают отрицательные очки в атрибутах? "Будешь должен"? А ведь генерация в играх от Sirtech всегда была отдельным действием. Помните, как часами пытались добиться достаточного бонуса,

чтобы иметь faerie-ninja? Конечно, неплохо, что не понравившегося персонажа можно сразу отменить, но за это придется платить невозможностью создать действительно мощную команду в момент генерации.

Разумеется, для того чтобы играть в Wizardry VIII, вовсе не обязательно проходить до этого Crusaders of Dark Savant, так как среди нескольких вариантов вступления есть также специальное начало для новичков. Хотя переносить партию все-таки интересно. Скажу об этом пару слов. Портирование концептуально не изменилось — партия приходит с минимально возможными характеристиками, но получает бонус — пятый уровень. Кроме того, иногда персонажи приносят с собой не стандартную амуницию, а какие-нибудь приятные предметы, хотя вычислить алгоритм их переноса пока не удалось.

Отмечу положительный момент. При начале игры можно выбрать опцию "Iron Man Game". Это запрет save'ов во



Фрагмент интродукционного ролика

время игры. Это hardcore, это реально круто! Другое дело, что пока не знаешь досконально мира — играть сложновато, хотя наличие такой возможности само по себе очень радует.

Ролевая механика: расы, профессии

Ж: Серьезные изменения игровой системы никогда не шли на пользу играбельности. Не поймите меня превратно — речь именно о серьезных переделках, а не о косметике. Тем более, когда ролевая механика излишне упрощается. Не подумайте, я не ретроград, я — за перемены. Но действительность диктует иное. Сравните два факта. В признанном фактическим стандартом своде правил Dungeons & Dragons производятся незначительные изменения, и число его поклонников неуклонно растет. Противоположный пример — глобальные изменения в шестой части Might & Magic очень долго вызвали нарекания в игровой прессе. Хотя объективности ради следует отметить — привыкли постепенно. Может быть, и с Wizardry произойдет нечто похожее. Тем более, что тенденция-то прослеживается сходная, да и то, во что превратилась система визардрей, все больше напоминает современные игры серии M&M.

Все классы сохранены, только Gadgeteer (читай "изобретатель-рационализатор") добавлен. Ничего особенно

Экран статистик персонажа

Conty
Female Felpurr
Samurai
Level 15 (Daisho Master)

Primary Attributes

Strength	64
Intelligence	60
Piety	30
Vitality	58
Dexterity	100
Speed	85
Senses	67

Abilities and Traits

- Sword Skill Bonus
- Fearless
- Lightning Strike

COMBAT AND WEAPON MODIFIERS

	Primary	Secondary
Initiative	20	
	+0	To Initiative
	4-9	Damage Range
	31	Attack Rating
	1	# of Attacks
	1	Max. Swings
	+5	To Hit
	+0	To Penetrate
	+24%	To Damage

Current Personal Effects

- Ankh of Speed
- AC +1
- Speed +10
- Bundle of Precision Arrows
- Special Attack Blind 2%
- To Hit +4
- Chain Mail+1 (L)
- Fire Resistance +10%
- Water Resistance +10%



Подводные приключения осложняются невозможностью кастовать огненные spells

плохого в этом нет - в мире Wizardry искони соседствуют магия и технология. Другое дело, что gadgeteer стоит особняком: все его технические новшества доступны только ему самому. Явного дисбаланса это не вызывает (правда, что новая профессия гармонично вписалась в систему, тоже не скажу), а остальное оставим на совести разработчика. Замечу лишь, что изобретательство в том же Arcanum'e реализовано существенно богаче, интереснее и лучше.

Менять профессии теперь стало существенно сложнее. Во-первых, это можно сделать только при достижении уровня, а во-вторых, experience не сбрасывается. Зато характеристики, набранные персонажем, сохраняются. На мой взгляд, это сделано в "анти-munchkin'ских" целях. Иными словами, для исключения партий, состоящих из перекачанных "все-знаю-все-умею" слонов. Но благими намерениями дорога известна куда выстелена.

Расы оставлены без особых изменений, кроме того, о чем уже сказано в генерации персонажей. В целом систему

можно признать вполне современной. С одной стороны, она достаточно проста и, как это принято говорить, интуитивно понятна. С другой - предоставляет игроку достаточно возможностей для специализации и отыгрыша роли.

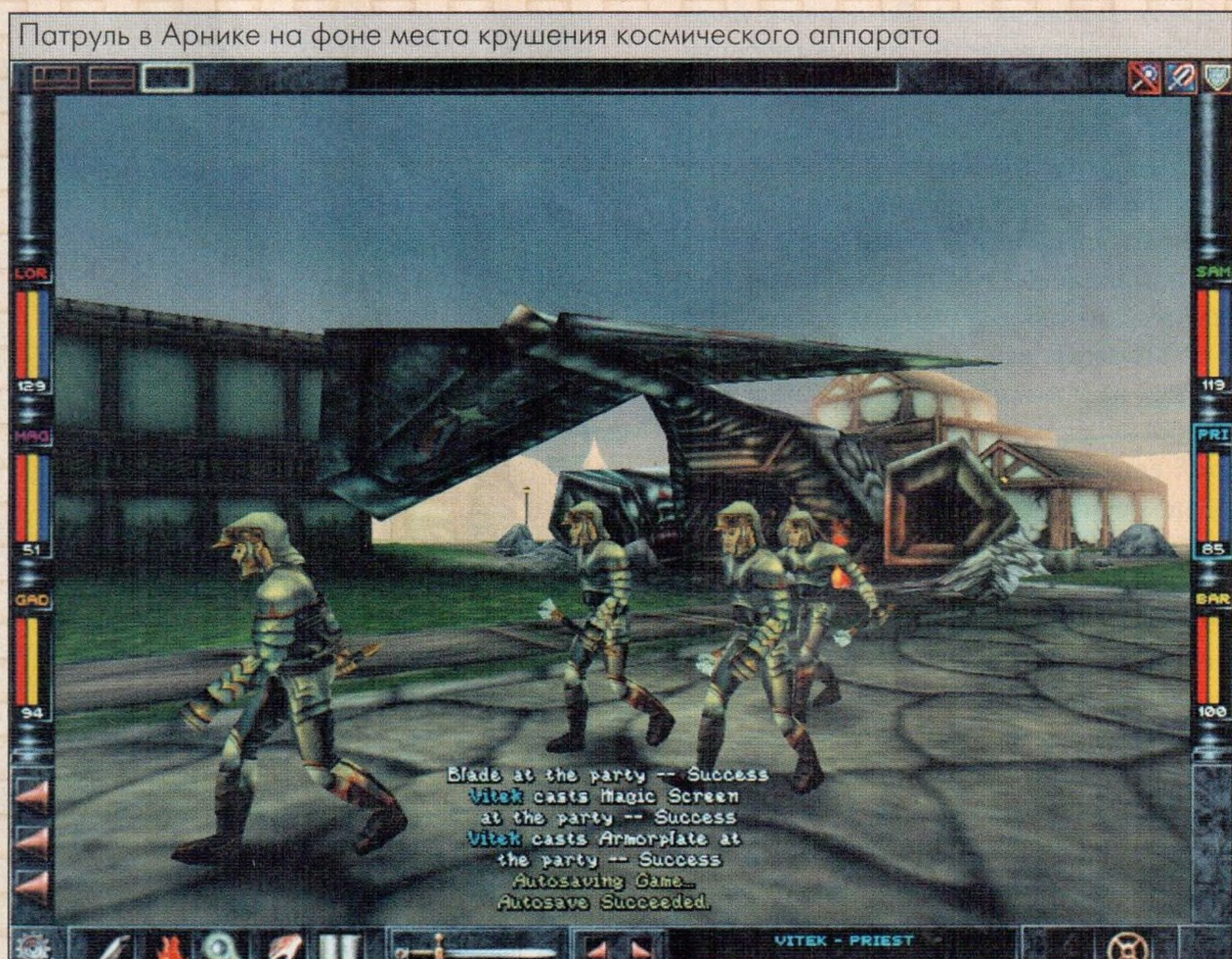
WW: Теперь разберемся с нововведениями подробно. Они ужасны! Именно так: УЖАСНЫ! При всей своей внешней похожести на предыдущие игры серии, игровая система изменена донельзя. Это не косметические доработки системы - это, если так бывает, "уничтожение сердца и ливера с сохранением целостности кожного покрова". Не верится? Перечисляю по пунктам. Первое - никаких больше случайностей. Набрав экспы, получите согласно нормативу несколько очков в атрибуты, несколько очков в скиллы, распределите (опять же согласно нормативу) и живите-радуйтесь, ни в чем себе не отказывая. Никаких тебе хитросплетений и заумностей типа связки "раса-профессия". Никакой головной боли от рэндомного роста атрибутов, то есть ни-

чего, что, собственно, и делало систему Wizardry уникальной и, не побоюсь этого слова, самой жизненной из всех CRPG.

Второе - то, что при смене профессии не меняются первичные атрибуты, - напрочь убивает саму идею расы. Какая разница, кем был персонаж при рождении - faerie или lizardman'ом! Разве что чепчик или тапки для них нужны разного размера. Во всем остальном - полная идентичность. Что получается? Верно, лишний атрибут, а это противоречит декларированной идее об упрощении игровой механики.

Тут мы плавно добрались до третьего пункта издевательств над фанатами ви-зардрей. Позвольте спросить, а где swimming, mapping, oratory и climbing? С какой такой радости свеженькая партия лихо бродит по воде, "аки посуху"? Все это пахнет недостаточной продуманностью, как и еще один странный прикол. Gadgeteer (о, ужас) автоматически настраивает и собирает из воздуха свой omni-gun. Это уже ни в какие ворота не лезет. Никогда, вы слышите, никогда не было и не могло быть в Wizardry ничего автоматического. Даже чтобы соорудить веревку, нужно было сделать merge из уже имеющихся предметов (лиан, например). А тут целое ружье! Это полное безумство. Точнее - беспредел и дисбаланс.

Единственное нововведение, которое не вызывает эпилептического припадка, - перевод раздела personality в разряд обычных скиллов. Теперь он называется expert skills. Когда первичный атрибут персонажа дорастает до 100 (кстати, он может быть и больше, что вполне соответствует традициям), появляется (опять автоматически) новый скилл. Для Str это Power Strike, для Int - Power Cast, для Piety - Iron Will, для Vitality - Iron Skin, для Dex - Reflexion, для Spd - Snake Speed и, наконец, для Senses это Eagle Eye. Не уверен, что это столь уж блестящая идея, но пока однозначное суждение выносить рано. Нужно как следует обкатать в игре. Короче, поживем - увидим.



Компания "Бука", взявшись за локализацию Wizardry, повесила на себя серьезную (если вообще разрешимую) задачу. Русификация любой RPG - дело крайне непростое, особенно если большая часть интриги закручена на диалогах и подсказках. Да еще и в мире, где говорят на жуткой смеси современного американского слэнга и старо-английского языка, и все это коверкается всевозможными акцентами! Напомню брошенную ненароком фразу из Wizardry7: "SLAY NOT HE THAT CANNOT HEAR". Каково? А столь же мимолетный ответ: "BE THANKFULL YE THAT HAST AN EAR". Попробуйте перевести на русский. Или на немецкий. Или на суахили. Для тех, кто не знает, поясню, что это одна из важнейших фраз в сюжете (ветераны-то помнят и, как пить дать, посмеиваются).

Мир

Ж: Игровая вселенная, как всегда, довольно велика. Никаких отдельных локаций – в любое место можно попасть пешком, наблюдая при этом все красоты окружающего пейзажа. Смена времени суток, погоды, визуализация атмосферных явлений и детальная прорисовка окружения позволяют вжиться в мир достаточно глубоко. Многоуровневая карта помогает ориентироваться на местности. Естественно, особенности рельефа можно использовать с пользой для себя.

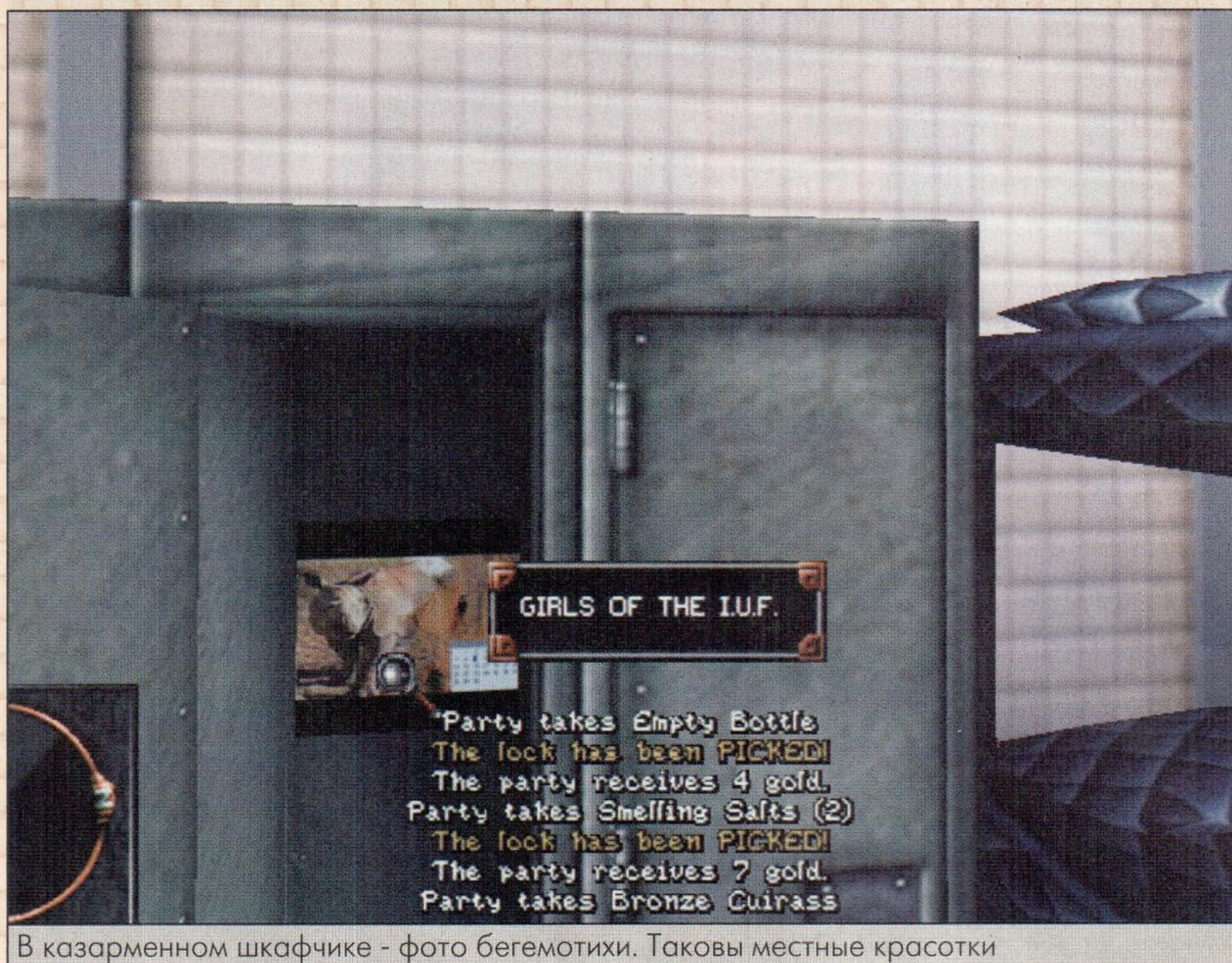
Расы, населяющие Dominus, находятся в непростых взаимоотношениях. От поведения игрока зависит отношение той или иной группировки и, соответственно, желание сотрудничать.

Магическая система слегка переработана: добавлены новые заклинания, введена дальность действия магии, появилась наконец-то магия, позволяющая быстро перемещаться по миру. В целом магическая система стала лучше, существенно сбалансированнее и богаче.

WW: Все, конечно, верно. Только вот две больших ложки дегтя в эту сладкую патоку. Первая – миры Wizardry всегда отличались сумрачностью. На мой вкус, так бы и оставалось – уж очень лихо и жизненно обычно закручена интрига в игре. А радостные и красочные картинки всегда были прерогативой основного конкурента – Might & Magic. И вторая ложка – далеко не так независимо живет мир, как это было в предыдущих частях. Уровень респавнящихся монстров напрямую зависит от максимального уровня партийцев. Снова потакание низменному вкусу необстрелянных новичков, иначе говоря – опять попса. Честное слово, если кому хочется побольше “мяса и крови” – пусть играют в Doom или, на крайний случай, в Tetris...

Бой

Ж: Ура! Бой остался пофазовым! То есть перед началом каждой фазы персонажам отдаются детальные команды, а дальше – как повезет. Кроме того, в лю-



В казарменном шкафчике – фото бегемотихи. Таковы местные красоты

бой момент из режима phase-based можно переключиться в real-time. Во время боя можно менять построение партии, перемещаться в пространстве или пытаться сбежать. Расстояние до противника существенно влияет на точность попаданий. Некоторые магии имеют ограниченный радиус поражения. Ослепленный или сумасшедший персонаж запросто может “засветить” в спину компаньону. Комментарии героев очень оживляют процесс. Дружественные зверьки и NPC дерутся на стороне приключенцев. Короче, бой стал разнообразнее.

WW: Ну, что касается восторгов по поводу пофазного боя – это, видимо, зря. Именно в Wizardry: Proving Ground of the Mad Overlord впервые появился этот тип боя. И если бы он вдруг пропал в восьмой части, то играть в нее вовсе и не следовало бы. Вот так! И никак иначе! Кстати, есть существенное упущение в системе боя – игроку не позволяют выбирать тип удара. Персонаж, видите ли,

сам выбирает, колоть ему в этой фазе или рубить. Прошу почтеннейшую публику меня простить, но это – полный бред! Какой смысл рубить закованного в броню противника, пытаясь нанести больше урона, если все равно swing не пробьет броню? Или колоть предназначенным для протыкания доспеха ударом “trust” ожившую деревяшку или слизняка, когда у них HP раза в три больше, чем у всей партии вместе взятой? А что до боя в “реальном времени” – это такая попса, что даже и произносить-то стыдно. Ладно, перейдем на другую тему, чтобы не скатиться до непарламентских выражений...

Инвентарь

Ж: Количество предметов в игре огромно. Десятки видов оружия, разнообразные доспехи, кольца, амулеты, квестовые предметы, книги и свитки, различные бутылочки... Короче, все, что было раньше, плюс совершенно новая “рухлядь” – сырье для механического гения gadgeteer’a. Как и прежде, над инвентарем можно совершать различные действия. Иногда получается что-то новенькое и хорошее, иногда – полное непотребство.

Сундуки, как и прежде, содержат случайный набор предметов. Из монстров иногда тоже амуниция выпадает. Каждый предмет нужно опознать, чтобы не ошибиться при использовании. В общем, принципиально новых особенностей пока заметить не удалось.

WW: Хм-м... К сказанному остается добавить только то, что все предметы, когда-либо бывшие в мире Wizardry (начиная с королевства Llilgamin и заканчивая планетой Lost Guardia), могут существовать и в восьмой части. Другое дело, что придется долго стараться, чтобы протащить какое-нибудь колечко вроде Diamond Ring или меч *Light* *Sword*... Остается только порадоваться подобному положению дел. Отдельное спасибо за традиционный экран инвентаря, да и введение “общего мешка” кажется очень кстати.

Omnigun MK8, тот самый, который наворачивается автоматически по мере профессионального роста его владельца





Узнаете девушку из Jagged Alliance?

Кунсткамера

Ж: “Монстрятник” концептуально не изменился. Изменения лишь количественные. Часть монстров знакома по предыдущим играм серии, часть — абсолютно новая. Что радует: супостаты подчиняются тем же правилам, что и персонажи. Раньше было множество нареканий на эту тему, похоже, критика была учтена разработчиком. (Возможно, столь оптимистичное заявление несколько преждевременно, но уж очень хочется верить!)

WW: (Кивает, соглашаясь)...

НПС и диалоги

Ж: Радостная новость — теперь к партии можно присоединять пару “Не-ПиСей”, делая из них таким образом временно РС. Идея не нова, но для Wizardry это очень прогрессивный шаг. Тем более что у NPC, как и у всех остальных, есть собственное отношение к происходящим событиям и действиям героев. Если какой-либо поступок не понравится наемнику — он станет выказывать недовольство, покинет партию или вообще накинется с кулаками (или чего у него там в кулаках).

Диалоги, всегда бывшие сильной стороной сериала, продуманы неплохо. Для новичков есть специальная опция, облегчающая ведение переговоров, да и интерфейс диалога явно упрощен для более простого понимания.

WW: Вот где видна вся глубина падения! Если раньше было необходимо следить за каждой фразой, каждым словом (даже незначительным на первый взгляд), то теперь пропустить важный момент просто невозможно. Если NPC соизволит задать вопрос, на который, с его точки зрения, необходим ответ, тут же выскакивает рор-уп окно с вариантом ответа или приглашением к вводу. Одно слово — попса...

Сюжет

Ж: Wizardry VIII начинается с того места, на котором закончился Crusaders of the Dark Savant. Если вы помните, ад

был сокрушен в конце Wizardry 7. Dark Savant проиграл сражение, но сумел скрыться, используя так называемый Astral Dominae, невероятно мощный артефакт, который заключает в себе саму тайну жизни. Его пытаются заполучить две великие расы, T'Rang и Umpani, а также ваша собственная команда. Все направляются в Dominus, мир-прародитель Cosmic Circle, в то место, где родился Astral Dominae и находится дом Cosmic Lord'ов. Множество дорог ведут в Dominus, и по дороге вам предстоит обнаружить немало тщательно замаскированных сюрпризов. Цель — отыскать Astral Dominae и еще два столь же мощных артефакта — Destiny Dominus и Chaos Morli, чтобы вновь спасти мир...

WW: Конечно, хорошо заявлять об объективности и отделяться от читателя рассказом о завязке сюжета. Но это несерьезно по двум причинам: читатель и сам прекрасно разберется в основной

сюжетной линии (она, как всегда, состоит из “дай-по-зубам-плохим-спаси-мир” и грубо навязывается игроку); а вот побочные интриги хотелось бы описать подробнее... Хотелось бы, да не получится: слишком уж много времени нужно, чтобы досконально разобраться с хитросплетениями событий, взаимоотношений и туманных пророчеств. Нужна не неделя и даже не месяц. Хотя, если честно, именно побочные линии и несут в себе самые неожиданные повороты. Уверен, что в игре есть куча пока никем не замеченных моментов, которые нескоро станут достоянием играющей публики. Со своей стороны могу пообещать (если, конечно, позволит редакция) (еще б она не позволила — И.Ж.) развернутый материал эдак через полгода. Никак не раньше: нужно попробовать на зуб каждую травинку, каждый камень или кирпичик на Dominus'e. Раз десять пройти игру, найти все варианты окончаний, и уж тогда...

Ж + WW = Завершим на этом эпопею с раздвоением и подведем итог. На мой взгляд, Wizardry VIII — это не совсем Wizardry или, точнее, совсем не Wizardry. Хотя, с другой стороны, ничем, кроме “визардрей”, эта игра быть не может. Помните фильм “Men in Black”, где инопланетный таракан разгуливает в “новом костюме из Эдгара”? Очень похожее впечатление. Однако это вовсе не означает, что игра не найдет своего поклонника. Для новичков она окажется добротной, профессионально сделанной RPG с интересной историей, кучей возможностей для отыгрыша ролей, богатым геймплеем и т.д. А ветераны классических ролевых игр... Ну что ж, поворчим, повздыхаем и будем вновь зачищать подполье и просторы. Пусть не с таким наслаждением и рвением, как прежде, но все-таки будем! Ведь впереди — уже обещанное продолжение...

Н

Комментарий Ивана Жилина

Ну вот, как я и обещал, мэтр написал opus magnum. Собственно, саму статью комментировать нет особых поводов, а по игре скажу пару слов.

Без сомнения, система и игровой процесс подались в сторону упрощения, “осовременивания” и доступности массам, и, положим, некоторые нововведения смотрятся на фоне таких вот целей вполне логично. Но, простите, а зачем были сделаны некоторые изменения системы, которые явно ее упрощают, но в то же время никак на доступность не влияют? Наиболее вопиющим примером такого рода является отсутствие выбора типа удара — и это на фоне общего усложнения боевых систем в RPG! Нет, решительно не понимаю.

Вообще, многое разочаровывает. Такого же рода нововведения в, скажем, M&M были восприняты куда более благосклонно, но не в последнюю очередь потому, что изначально тот сериал был куда менее хардкорен. На фоне же концептуально неприступной Wizardry VII “восьмерка” выглядит бледной тенью былой славы. Это, знаете ли, как в музыке: когда ELO стало играть практически чистый поп, это было одно, а когда таким же ремесленничеством после ухода Хэкетта занялись Genesis — со-о-овсем другое. Не того мы ждали от Wiz8, не того ощущения, и, хотя играть все равно интересно и здорово, воспоминания о прошлом, о том, что это не просто новая RPG, а новая WIZARDRY, не дают спокойно наслаждаться процессом.

Что самое забавное — наша пресса настолько убедила массы в суперхардкорности Wizardry, что продажи локализованной версии пока что, мягко говоря, не зашкаливают — очень осторожно народ покупает этого страшного зверя. Народу такому (не ветеранам, те уж давно играют) хочу сказать следующее: не бойтесь — покупайте. Ничего страшного вы там не найдете — вполне современную и нетребовательную графику, увлекательный игровой процесс и осовремененную по самое некуда систему. Успехов.

Наш ответ Бивису и Батхеду - новый молодежный квест «ВиП: Даешь каникулы!»



«Вовочка и Петечка» – история двух закадычных друзей: рэппера Вовочки и металлиста Петечки, которые покинули родную школу и отправились на поиски опасностей и острых ощущений в надежде заполучить желаемую путевку в «Артек». А впереди их ждут головокружительные приключения: похищение классного журнала, разборки с зарвавшимся старшеклассником Гусем, заточение в школьном туалете, любовь одноклассниц, разоблачение грозного директора и многое другое...

Масса приколов, гротескные персонажи и море черного юмора в самом веселом молодежном квесте!

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**



Под колпаком

Андрей Щур

Издатель

Xicat Interactive / 1C/Snowball.ru
http://www.xicat.com, http://www.snowball.ru

Разработчик

Piranha Bytes Software
http://www.piranha-bytes.com

Жанр

Action/RPG

Требуется

Pentium II-400, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск

Рекомендуется

Pentium III-600, 128 Mb RAM, 32 3D-уск

Сайт игры http://www.piranha-bytes.com/html_english/products/gothic/html/_gothicframe.htm

Наш сайт

http://www.gamenavigator.ru/games/game1311.html

Смотри на диске

Скриншоты, артворки, обои

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

RPG'шность

Ценность для жанра

Рейтинг 8.3

Время освоения: от 0.5 до 5 часов

Сложность: средняя

Знание английского: не требуется

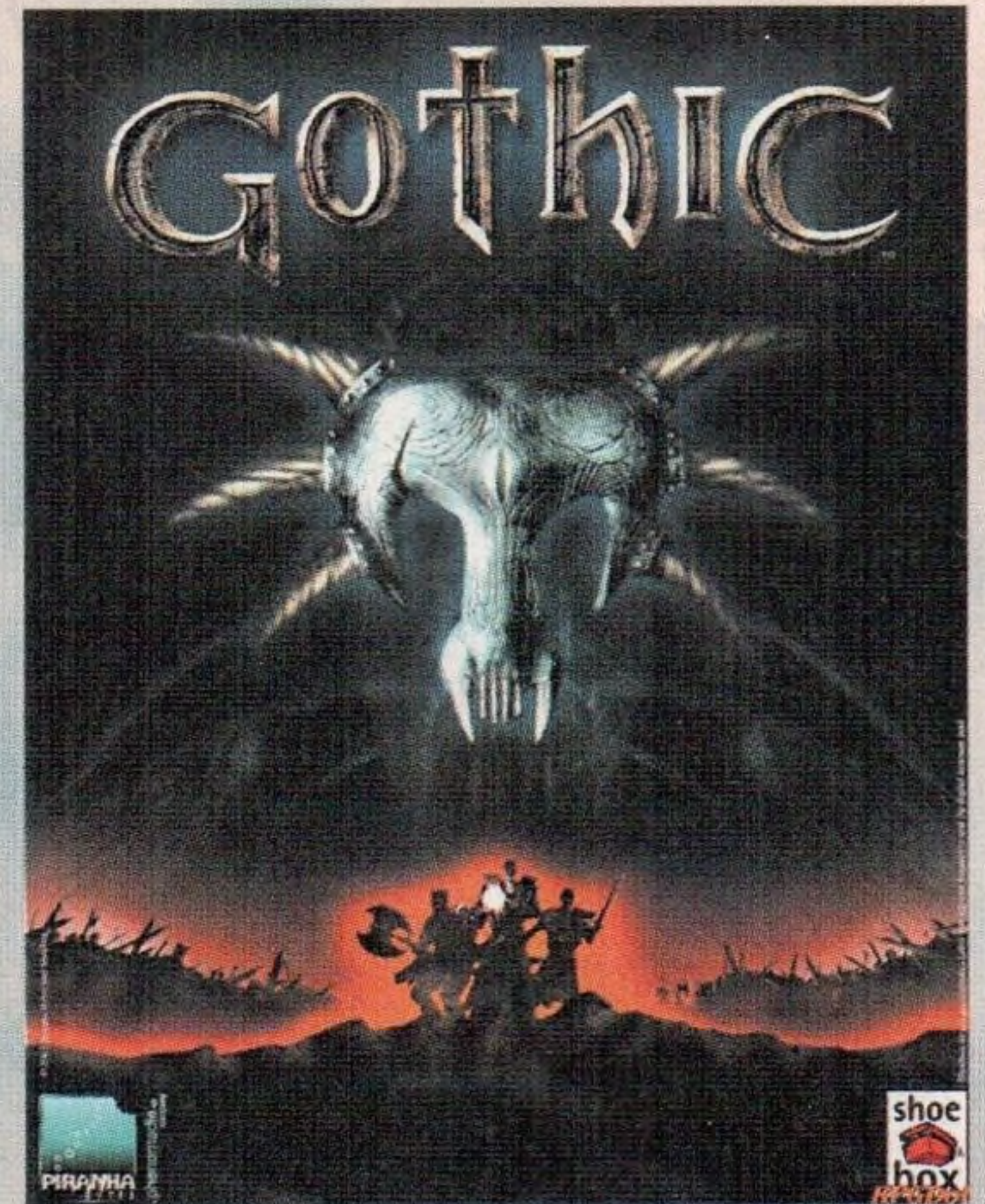
- А в тюрьме сейчас ужин...
макаронны дадут...
"Джентльмены удачи"

С чем у вас ассоциируется слово "готика"? Может, с собором Парижской Богоматери, располагающимся в самом центре Парижа и олицетворяющим мрачное изысканство средневековья? Или с киножанром так называемого "готического ужаса", в котором априори присутствуют холодные особняки и вампиры? Лично у меня дело обстояло как раз таким образом, пока мне в руки не попала игрушка Gothic, новая RPG от немецкой компании Piranha Bytes Software. Поиграв в нее, я понял, что к двум вышеперечисленным ассоциациям надолго прибавилась и третья. Готика - это еще и отлично сделанная ролевая игра, которая завораживает своей проработанностью и глубиной созданного вокруг игрока мира...

Комедия строгого режима

Gothic с первых минут ломает привычные устои эрпгэшного жанра, хотя предыстория игрушки, рассказываемая в интро, поначалу кажется стандартной и не вызывает никаких эмоций. Жил-был в одной стране король - любимец народа и вообще знатный слэйер всякой нечисти. Мудрый был до того, что в документах расписывался собственной фамилией, а не крестик ставил. И при-

шла в его земли напасть - орки, числом несметные, телом немые. Тут бы нам и надо было вступить в игру героем из героев, с партией верной: пособить царю-батюшке и порубить врагов государства на ленточки для королевских штандартов, да не тут-то было. Интро с неумолимостью гильотины продолжает свой рассказ. После того, как последнее орало было перековано в меч, король наш, душа добрая, в связи с угрожающей ситуацией на фронтах отправил на рудники всех заключенных (невзирая на статью), чтобы повысить количество руды для выпуска новых партий оружия.



Но и этого оказалось мало. Война затягивалась, причем перевес на этот раз оказался не в нашу пользу. Лучшие маги королевства собрались вместе, чтобы создать магическое поле - барьер, который должен был остановить наступающие армии и образовать над страной защитный купол, не пропускающий ничего живого. Однако в процессе эксперимента что-то пошло не так, и в результате чудо-экран накрыл самую неожиданную часть земель - те самые рудники, где трудились все криминальные элементы королевства. Более того, эффект его действия оказался с точностью до наоборот по сравнению с предполагавшимся: любое тело легко попадало внутрь преграды, но обратно выбраться уже не могло. Мгновенно поняв, что теперь из внешнего мира им ничего не угрожает (кому захочется добровольно зайти в клетку, из которой нет выхода назад?), преступники подняли восстание, перебили охрану и основали свое подобие общества, местами даже цивилизованного.

По обе стороны барьера образовалась ситуация "видит око, да зуб неймет": королю срочно нужна руда для военных нужд, а заключенным, несмотря на то, что они стали свободными в пределах купола, кушать хочется не меньше, чем за решеткой. Вынуждаемое обстоятельствами правительство пошло на сделку и договорилось с авторитетами образовавшегося "преступного мира" о поставках продовольствия в обмен на новые порции руды.

Такая обстановка продержалась целых два года, пока в один прекрасный день вместе с очередной партией продовольствия за барьер не отправили нового заключенного, в шкуре которого игрок и начинает свое приключение...

Согласитесь, отнюдь не стандартная завязка для фэнтезийной RPG. Неожиданная, мрачная и при этом очень неплохо продуманная.

Сию за барьером в темнице сырой

На первый взгляд игрушка выглядит стандартным TPS: тот же вид “над за-тылком”, та же стандартная WSAD’овская раскладка клавиатуры. Мышка вращает камеру, клавиши отвечают за передвижение и прочие действия. Если вы не имеете опыта аркадных драк, динамичного экшена и каких-либо понятий о том, зачем нужен стрейф, тогда Gothic покажется вам слишком сложным, ведь бои здесь нельзя поставить на паузу и, налив себе очередную порцию кофе, приказать своему персонажу совершить какую-нибудь хитрую комбу. Нет, все сражения - типичный экшен, соображать приходится в те доли секунды, когда противник, вытащив меч или обнажив клыки/когти, неслется в вашем направлении.

Главное, чем Gothic берет за душу, - это, как бы комично это ни звучало, свобода передвижения. В мире “Готики” нет понятия локаций, подгружаемых уровней, миссий и прочей ерунды. Под куполом есть только территория размером с небольшую провинцию, а куда игроку заблагорассудится направить стопы внутри этого пространства - это уже его личное дело. Отправляйтесь в горные районы запада, болотистые местности востока, леса севера или пустыни юга - вы везде найдете какие-нибудь признаки жизни, везде есть возможность забить монстра-другого, получить квест или снять шмотки с обглоданного трупика незадачливого путешественника, забредшего сюда до вас. Единственным ограничением здесь является “лежеластость” вашего альтера, ведь кое-где обитают монстры, которые могут проглотить непрокачанного перса за один присест. Игра сама намекает игроку, что он еще недостаточно крут, чтобы ходить в данном месте, но непосредственного запрета вы здесь не найдете нигде.

И это радует просто безумно. Конечно, сравнить игру по масштабности с Fallout’ом язык не повернется, но в пла-

не свободы действий - вполне достойный конкурент.

Граждане начальники, или гильдия паханов

Общество внутри барьера разбилось на три основных лагеря. Первый из них, называемый по-простецки Old Camp, был основан внутри форта, сохранившегося еще со старых добрых подневольных времен. Он установил тесный контакт с внешним миром и является основным поставщиком руды. Во главе лагеря стоит некий Барон Гомес, установивший систему железного порядка, поддерживаемого с помощью большого контингента охраны. Под контролем Старого Лагеря находится основная шахта по добыче руды. Здесь же обретается гильдия ордена Огненных Магов, также застрявших внутри барьера во время его создания и в данный момент думающих над путями освобождения.

Те, кто не пожелал честно работать “от звонка до звонка” на старину Гомеса, сбились в объединение под названием Новый Лагерь, хотя понятие “объединения” тут подходит в очень малой степени. В Новом Лагере прижились вольнолюбивые ценители чужого добра, в простонародье называемые ворами и бандитами. Они образовали обособленные шайки экспроприаторов плохо лежащих ценностей, живущие в постоянной грызне между собой. Кроме того, Новый Лагерь сделала своим домом Гильдия Магов Воды, которая, как и их Огненные братья, тоже пытается снять барьер, но другим способом.

На фоне вышеупомянутых фракций особняком стоит так называемый Болотный Лагерь. Местные ребята в полном составе уверовали в существование некоего Спящего - божка, являющегося своим почитателям в видениях и ведущего их к освобождению. А как тут не уверуешь, если вокруг растет особая трава, из которой получают такие классные (без шуток) папироски! Этот религиозно-фанатичный лагерь является самым молодым и активно распространяет свою веру по всей тер-



ритории бывшей колонии. Разрисованных татуировками миссионеров, приторговывающих самокрутками, позволяющими увидеть Спящего, можно встретить повсюду.

Игроку предоставляется выбор вступления в одну из вышеуказанных организаций, что кардинально повлияет на сюжет и последующее прохождение, ведь как только вы сделаете свой выбор и присоединитесь к одному из лагерей, остальные переведут вас из разряда потенциальных рекрутов в непрошенные гости.

Баланды вкус нам сладок и приятен...

Почему же “Готика” все же больше RPG, чем Action? Дело в том, что здесь второе - средство для достижения первого, а не наоборот, как, в принципе, случается сплошь и рядом. Умение обращаться с мышкой и шустро жать на кнопки здесь необходимо, это да, но оно в первую очередь предназначено для того, чтобы показать, как непросто выжить одному в этом негостеприимном месте.



И сюжет - это не просто передышка между двумя драками за экспу. Разговоры с неписями занимают не меньше время, чем блуждания по лесу в поисках монстров, и не менее интересны.

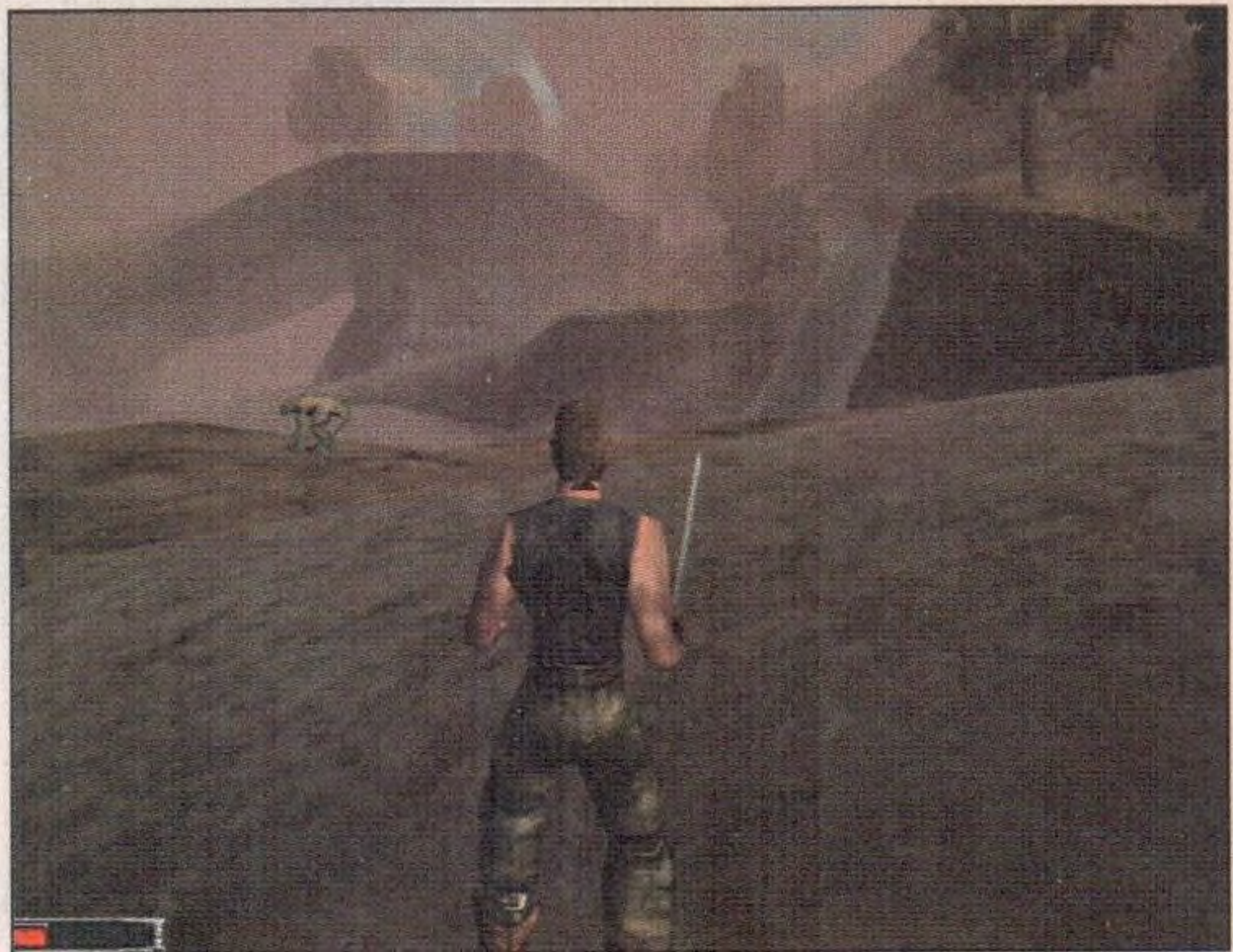
Между прочим...

1. Релиз Gothic в Германии состоялся еще в марте 2001 года, в результате чего в данный момент немецкие игроки, заходящие на форумы, посвященные игре, всюду прикалываются над остальной игровой общественностью, травя правдивые и не очень байки по поводу прохождения игры.

2. Для оригинальной версии Gothic музыка была написана командой In Extremo, играющей утяжеленную этническую музыку. В английской версии по непонятным причинам ее заменили.

Ночное небо. Редкий случай, когда Барьер начинает волноваться, становится видимым и по нему бегут всполохи молний





У нашего персонажа существует определенное количество скиллов, пусть небольшое, но зато они действительно необходимы и очень ощутимо влияют на игрока. К примеру - владение мечом. В начале перс неуклюже держит его двумя руками, и даже виртуозное владение мышью лишь чуть улучшит наши боевые характеристики против монстров. Когда мы тратим необходимые пойнты на улучшение этого навыка, ситуация заметно улучшается. Персонаж перекладывает меч в одну руку и теперь держит его, чуть опустив к земле. Становится возможным вращение простой восьмерки, движения делаются более плавными, появляется пятипроцентный шанс нанесения "критикала", то есть RPG характеристики - это не банальный рост здоровья и приобретение крутых атак. Это **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** улучшение владения каким-либо навыком, которое чувствуешь чуть ли не физически.

Хоть боевка является основным источником экспы, существуют и другие

Комментарий Ивана Жилина:

Все понимаю. Понимаю, что нынче иные времена, требующие решительных действий, экшена, рубилова и мочилов. Понимаю, что очень даже многие современные эрпзгэшники обзавелись навыками боя в реальном времени. Более того, сам отчасти таков, ибо уроки Ultima Underworld и серии The Elder Scrolls даром не проходят, и возюкать мышкой я и сам умею. Вполне осознаю, что интересная и нелинейная история способна компенсировать такие относительно негативные стороны, как простая система и экшен. Но, не навязывая своего мнения никому и не пытаясь как-то принизить достижения немецкого игростроя...

...я не люблю не-походовые бои.



Над гильдией магов возвышается донжон. Чуть справа болтают два охранника, а слева - два мага. На озирающегося новичка им просто начхать

способы ее получения. В наличии квесты типа "принеси/отнеси", "пойди найди/поговори с тем-то" и другие в том же духе. Деньги зарабатываются не только продажей снятого с трупов оружия и всевозможных шкурок, зубов и когтей (к слову, здесь можно научиться всем хитростям бывалого траппера), но и грамотно реализованным воровством и локпикингом стоящих в одиночестве сундуков. Любая хижина, оставленная без присмотра, становится потенциальным источником лишних денег. Главное, чтобы какой-нибудь празднично шатающийся гуляка не засек наше вторжение на частную территорию, а то придется либо в срочном порядке делать ноги, либо утихомиривать лишнего свидетеля путем нанесения увечий, не совместимых с жизнью. Элементы Thief'a здесь видны невооруженным глазом.

Небо в клеточку

Пару слов о графике. Нельзя сказать, что визуально игра поражает с первого момента, но из-за огромного внимания к различным мелочам окружающий мир часто завораживает своей продуманностью. Достаточно обзреть с какого-нибудь холма форт, в котором располагается Старый Лагерь, и сразу понимаешь, что это плод большой работы игровых дизайнеров. Стены форта, уже осыпающиеся от старости, в некоторых местах наспех укреплены досками, отчего общий вид напоминает недостроенные леса, центральный донжон (внутренняя крепость в средневековом замке), возвышающийся над стенами периметра, увенчан странными зубцами и выглядит поистине монументально и необычно.

Динамическая смена дня и ночи - вообще отдельная песня. Это совсем не банальное "отключение света" ровно в девять вечера. Ближе к семи часам игрового времени наступает время заката, который окрашивает округу в золотистые тона, постепенно тускнеющими и превращающимися в темно-синие сумерки ночи. За но-

чью приходит рассвет, который наступает также плавно - сначала на востоке чуть светлеет линия горизонта, потом солнце постепенно вступает в свои права, поднимаясь все выше и выше. Если рассвет застает нас в каком-то из лагерей, то можно увидеть, как местные жители вокруг нас, позевывая, спускаются к колодцу, чтобы ополоснуть лицо, или готовят на кострах себе завтрак.

Век воли не видать

Основной признак настоящей ролевой, хоть это прозвучит немного парадоксально, - это когда созданный разработчиками игровой мир может существовать без непосредственного присутствия в нем игрока. Когда он самодостаточен, и мы, попадая в него, видим, что здесь все подчинено определенным законам, которые действуют на игрока в той же мере, что и на всех остальных. Что мы здесь - это не нелепый супергерой извне, для которого тут и там делаются постоянные поблажки, а вписывающийся в игровую систему персонаж, один из многих, который за счет своих собственных усилий выбивается в местные герои. При этом он не обязан слепо следовать установленному сценарию, навязывающему ему основную линию поведения, решающему за него проблему морального выбора.

И, оглядываясь на часы, проведенные за "Готикой", понимаешь, что здесь такой мир есть. В Gothic нет черно-белого разделения добра и зла, и игрок выбирает то, что кажется правильным, исходя из личных интересов. Причем сделанный выбор ведет в новое сюжетное ответвление, а не к табличке "ты поступил плохо! а ну, перезагружайся!". И все местное игровое население делает также - просто живет, не пытаясь строить из себя чересчур правильных спасителей человечества или одиотипных темных властителей. За что "Готике" большое геймерское спасибо.

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

innonics

ГНОМЫ



ТРУДНО
БЫТЬ
ГНОМОМ?



1C

snowball.ru
лучшие игры по-русски

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

По ту сторону Pool of Radiance

На вопросы Навигатора отвечает Chuck Yager

Вопросы задавал:

Александр Володкович aka Chaos Mage

Ехидные комментарии отпуская:

Иван Жилин



Сосредоточенный и серьезный Чак Ягер не выпускает из рук коробку с игрой

Pool of Radiance - игра неоднозначная. Уж ждали мы ее, ждали. Скриншоты красивые не по одному разу рассматривали. А как вышла - заслужено поругали/похвалили и стали ждать отечественное издание

“Ждать” и “Скучать” - почти синонимы, поэтому мы, не без помощи компании “1С”, связались с Ubi Soft и припомнили вопросы, которые возникали у нас во время игры.

Чак Ягер (Chuck Yager), помощник продюсера проекта *Pool of Radiance*, любезно согласился на них ответить, а заодно рассказал нам о разработке этой игры, столь неоднозначно воспринятой ролевой общественностью.

“Навигатор Игрового Мира”: Какие компьютерные ролевые игры вам нравятся?

Chuck Yager: Моя любимая игра, конечно же, *Planescape: Torment*, так как ощущения от игры больше всего походили на настоящий отыгрыш за очень долгое время :). Нравились мне и такие вещи как *Icewind Dale* и *Baldur's Gate*... но были в моей жизни и прочесывание *Daggerfall*, и просиживание часами за старыми игрушками серии *Gold Box* :).

Комментарий: Наш человек!

НИМ: Так вы играете в настольные ролевки? В какие именно?

СУ: Конечно! Это моя настоящая страсть, которой я отдаю свободное время. Я люблю *D&D*, но играю и в разные игры от *White Wolf*, да и в другие тоже - *Role Master*, *Ars Magica*, игры



Стива Джексона... Было время - поигрался немного и в *GURPS*. Сейчас же это либо *D&D*, либо *White Wolf*, которыми я просто не в состоянии насытиться.

К: По крайней мере, он должен понимать, что хотят увидеть в CRPG настольные ролевки.

НИМ: В самом начале разработки *Pool of Radiance* правила Третьей Редакции *D&D* еще тестировались и подвергались изменениям. Пришлось ли вам вносить серьезные коррективы в игру, чтобы адаптировать ее к окончательному варианту правил? Было ли вашей целью максимально приблизить CRPG к настольной игре?

СУ: Мы шли на многие уступки и изменения по ходу дела, чтобы сделать из продукта по Второй Редакции игры продукт по Третьей. Много уже

было завершено у *Wizards of the Coast*, когда мы сменили курс, но в целом мы смогли заставить большинство правил работать в игре так, как это и предполагалось. Одной из наших главных целей было сделать *POR* как можно более приближенной к реалиям настольной ролевой игры. Мне кажется, мы сделали хорошую работу, оставшись верными новым правилам *D&D* и создав игровую среду, в которой почти ощущался ДМ, сидящий с другого конца стола и развертывающий перед вами захватывающую историю.

К: Так, значит, *Pool of Radiance* не может называться “первой игрой по Третьей Редакции”...

НИМ: Почему именно *Myth Drannor* был выбран в качестве места действия?

СУ: Мы считали его подходящей локацией, полной областей для исследования и превосходным убежищем для Культа Дракона в его очередной большой попытке подчинить окружающие города. Кроме того, *Myth Drannor* всегда был притягателен для жаждущих проявить себя приключенцев, что дало нам возможность реализовать некоторые побочные сюжетные линии и добавить по ходу дела интересных NPC.

К: Хороший, но банальный выбор.

НИМ: Почему вы отказали игрокам в праве на выбор умений и навыков в развитии их персонажей? Если вы хотели таким образом сделать игру по *D&D* 3Е легче для новичков, то почему было бы не сделать такой авто-выбор опциональным?

СУ: Отчасти нашей целью было сделать игру легче для не-*D&D*шников, но это не основная причина отсутствия выбора умений и навыков. В то время список и тех и других менялся,



roll 19, bonus 4, spell level 3, caster mod 4
roll 14, bonus 8, spell level 3, caster mod 4
Run mode OFF



да и не стоит забывать, что проект начинал строиться не на основе Третьей Редакции.

К: Не убедил.

НИМ: Где Бард, Друид и Волшебник? По чисто ролевым соображениям многие игроки (и я в их числе) предпочли бы играть за Волшебника, а не за Колдуна. Так ли трудно было добавить этот класс в игру? И почему Священник не заучивает заклинания перед их сотворением, как он должен это делать по правилам настольной игры?

СУ: Эти три класса подвергались тщательному пересмотру в 3Е в тот момент, когда мы зафиксировали дизайн. Игра вышла совсем не такой, как она виделась в самом начале. Быстрота перехода с одной редакции на другую и сопутствующие этому компромиссы заставили упомянутые классы покинуть список. Действительно, специально для Волшебника пришлось бы добавлять новый интерфейс, что было слишком сложно на соответствующей стадии разработки. Что же касается Священника, то мы просто упростили подход, сделав всем спеллкастерам унифицированный интерфейс.

К: Жаль, конечно. Однако я сомневаюсь, что наличие этих классов сильно улучшило бы игру в целом. Хотя, вот из таких мелочей...

НИМ: Есть ли некий скрытый физический смысл в распознавании заклинаний персонажами и монстрами? Вероятно, вы планировали реализовать правила Counterspell? И почему в игре нет такой



серьезной балансирующей возможности как Casting on the Defensive?

СУ: Распознавание заклинаний - просто функция от умения Spellcraft. Counterspell не планировалось включать в релиз игры, и эти правила не разрабатывались. Однако в случае разработки продолжения игры мы, конечно же, добавим эту функциональность умению Spellcraft. Что касается Casting on the Defensive, - просто не хватило времени на тонкую настройку и тестирование в Wizards of the Coast в тот момент, когда мы зафиксировали дизайн.

К: Еще одна упущенная возможность.

НИМ: Не кажется ли вам, что сражения в игре слишком медленные? Мне очень нравится бой в режиме turn-based, но на то же кастование спеллов тратится слишком много времени.

СУ: Отчасти это верно и сражение действительно может показаться кому-то слишком медленным. Но я думаю, что это просто результат комбинации потурного боя и скоростей движения монстров, атак и тактических факто-

ров. Нацеливание заклинаний или способностей было реализовано именно так, чтобы обеспечить игроку точность действий в групповом бою. Если нам придется делать следующую серию - постараемся еще немного отполировать эту возможность.

К: Ну, это я придираюсь. Не боевка как таковая портит игру, а бесконечная череда однообразных боевок.

НИМ: Движения персонажей и монстров очень реалистичны, но они иногда мешают игровому процессу: часто вы не можете достаточно точно выбрать цель (например, потерявшего сознание персонажа для умения Heal) из-за их покачивания. Почему ваши тестеры проглядели это, да и многое другое?

СУ: Да, действительно, при наличии большого количества союзников и врагов в одной области отмечаются проблемы с указанием целей. Именно по этому мы дали игроку возможность целиться в индикаторы количества хитов в нижней правой части экрана. Кроме того, мы подсвечиваем цели красным цветом. Если не забывать об этих маленьких хитростях, то разобраться с толпой трехмерных монстров, напавших из засады на одного из персонажей вашей группы, можно весьма просто.

К: Хм... неужели я это просмотрел?

НИМ: Близится время релиза русской версии игры. Будут ли в ней устранены те баги, что сделали знакомство с оригинальной версией таким сложным?

СУ: В настоящее время мы работаем над масштабным патчем (третьим с момента выпуска игры), исправляющим множество погрешностей и вопиющих багов, отмеченных пользователями и QA. В середине декабря мы его выпустим и внедрим во все будущие версии Pool of Radiance.

К: Радует, что мы не увидим те же баги в новой упаковке.

НИМ: Спасибо за интервью, Чак, еще увидимся!

НИМ



PROJECT ТАРАНОВА

Издатель	Hitech Creations http://www.hitechcreations.com
Разработчик	Hitech Creations http://www.hitechcreations.com
Жанр	Онлайновый авиасимулятор
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb), Модем 28800
Необходимый софт	http://downloads.hitechcreations.com/AH1084.EXE
Сайт игры	http://www.hitechcreations.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1541.html
Смотри на диске	Скриншоты, карты, клиентская часть, список команд

Что такое Aces High? Правильно, господа металлисты, это заглавная композиция с альбома Powerslave известной группы Iron Maiden. А еще это название лучшего на сегодняшний день онлайнового симулятора, которому в сентябре стукнуло уже два года, но за это время так и не появилось ни одной игры, способной переплюнуть произведение маленькой Hitech Creations.

те в своем развитии: если вы сравните версию 1.0 и нынешнюю (1.08.6), то увидите, как говорят в Одессе, две большие разницы.

Подготовка

Итак, для того, чтобы чувствовать себя в игре более-менее комфортно, вам необходимо занять три вещи: стабильное модемное соединение, хороший джой-

личному опыту. Кроме того, в последнее время лично мне перестали нравиться джойстики с "прокруткой", то есть поворот горизонтальных рулей производится прокруткой ручки джойстика в ту или иную сторону, таков, например, Logitech Wingman Strike Force 3D. Несомненно, джойстик весьма неплохой, но летать с ним не очень удобно. Пожалуй, наилучшим выбором является джойстик с аналоговыми педалями, подобные модели выпускает ряд фирм, в том числе и производитель лучших джойстиков Thrustmaster. Всю прелесть джойстиков с педалями я ощутил в одном из раундов чемпионата по тестовой версии "Ил-2: Штурмовик". Честно говоря, никогда ранее пилотирование не было столь удобным. Впрочем, на вкус и цвет...

Теперь рассмотрим больной для многих вопрос о кредитной карте. Разумеется, как любой коммерческий продукт, Aces High не бесплатен: после первого захода на сервер вам автоматически дается две недели бесплатных полетов, по истечении которых с вас потребуют денежку. До лета этого года цена за месяц полетов составляла внушительную сумму в тридцать зеленых президентов, ныне же удовольствие стоит уже \$15. На самом деле, кредитка — не настолько дорогое удовольствие, как может показаться на первый взгляд. Некоторые из российских банков предоставляют такие услуги, как оформление кредитных карт, работающих исключительно через интернет. Я пользуюсь кредиткой e-c@rd VISA Гутабанка. Оформляется эта карта примерно за неделю, минимальная плата составляет \$32, причем десять долларов из них вы уже можете использовать. Вложив по-

Онлайновые авиасимуляторы появились далеко не вчера. Впервые данный жанр всерьез заявил о себе в апреле 1997 года, когда появилась игра Air Warrior II от Kesmai. Доступность, низкие требования к качеству и скорости интернет-соединения и щадящие системные требования сделали Air Warrior II по-настоящему популярным. Появившиеся после Air Warrior III и Warbirds закрепили успех, к слову, в оба этих авиасимулятора играют до сих пор. К сожалению, Air Warrior 4 мы уже не увидим: руководство EA решило, что проекты Kesmai не приносят прибыли, в результате фирма была закрыта так же, как и ее новый проект, Battletech 3025. Увы, увы...

Секрет успеха Aces High прост: дело в том, что до этой игры ее разработчики создали другой, не менее известный онлайновый авиасимулятор Warbirds. Не знаю, что Дейл "Hitech" Эддинг и его команда не поделили с боссами iEntertainment Network, но в 1999 году они покинули фирму и создали новую компанию Hitech Creations. Разумеется, первым и на сегодняшний день единственным проектом фирмы стал онлайновый авиасимулятор, первая бета которого появилась на свет 25-го сентября 1999 года.

Разумеется, некоторые горячие головы назвали Aces High клоном Warbirds. Звучит это примерно так же, если бы Сида Майера обвинили в том, что Civilization 3 является клоном Civilization 2, а та, в свою очередь, клоном Civilization. Да, Aces High и Warbirds действительно во многом схожи, однако у этих игр также много различий, кроме того, повторю, не стоит забывать, кто же, собственно, эти самые Warbirds сделал. Уже два года Aces High пользуется популярностью среди любителей онлайновых воздушных баталий, при этом игра не стоит на мес-

стик, а также кредитную карточку, последние два пункта рассмотрим подробнее.

Дешевые джойстики для игры в Aces High подходят мало, это я знаю по своему



Мой первый сбитый Ланкастер



рядка пятидесяти долларов в VISA e-s@rd, вы получите возможность не только оплачивать любую онлайн-игру, но также заказывать товары в интернет-магазинах, ограничение в платежах составляет \$500.

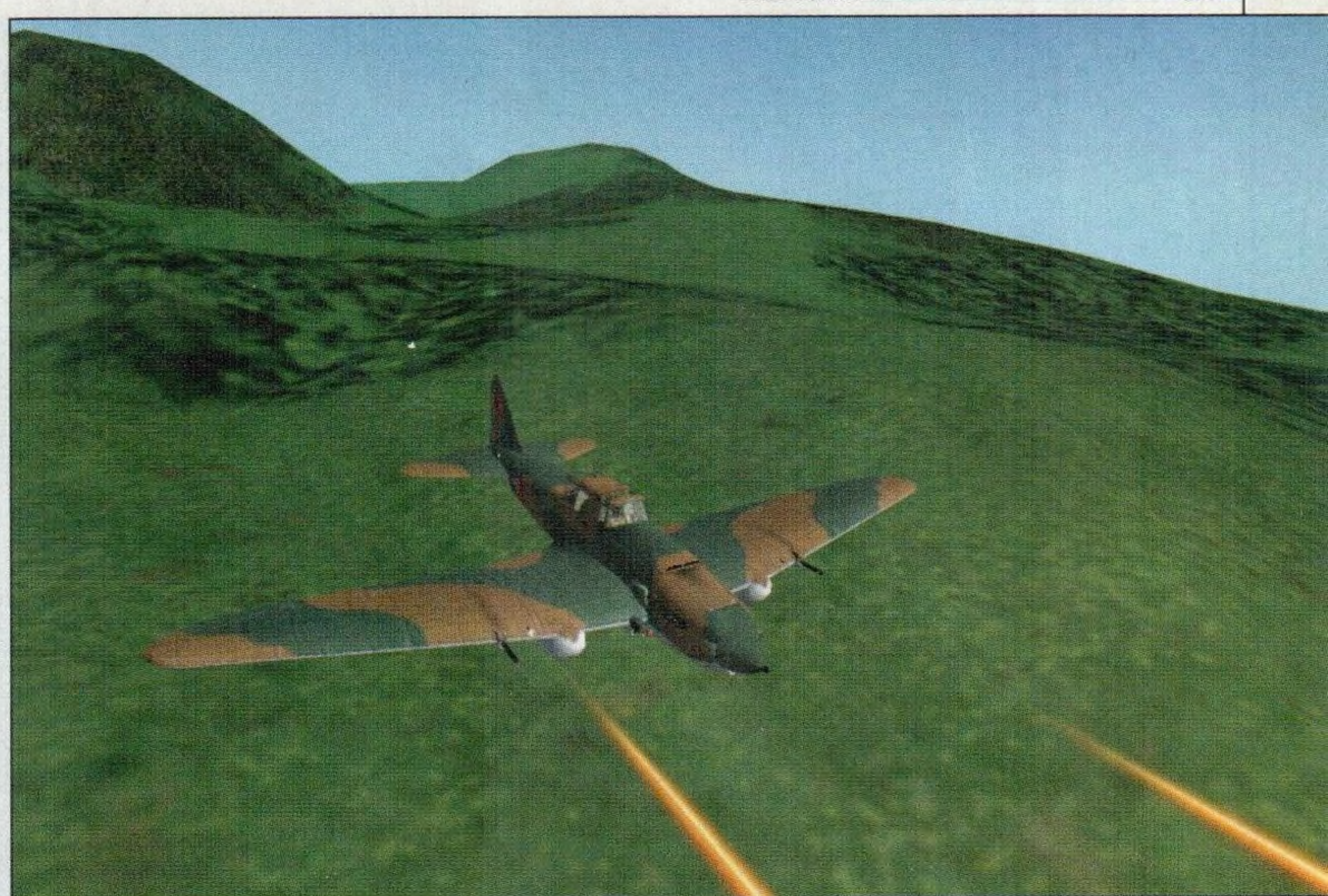
Сложнее, чем в жизни

Итак, клиент установлен, джойстик и кредитка имеются, все готово для вторжения в виртуальное воздушное пространство. Ну, это вы так думаете. Прежде чем врываться в онлайн, для начала опробуйте свои навыки пилотирования в offline-режиме, все встанет на свои места.

Дело в том, что в Aces High крайне сложная физическая модель самолетов, зачастую здесь даже сложнее, чем в реальной жизни. Забудьте о Flanker и прочих реактивных штучках, вам придется управлять самолетами, созданными в годы второй мировой войны. Эти самолеты куда сложнее в управлении, тяга их двигателей очень далека от реактивных мо-

бомбардировщика "Ланкастер": противное жужжание, напоминающее о большой вероятности свалиться в штопор, терзает вас не одну минуту, а высоту в 10 миль это чудо английского авиапрома набирает минут за пятнадцать. Лично я, прежде чем снова уйти в онлайн, тренировался около месяца, впрочем, у тех, кто летал или летает в Warbirds, адаптация будет длиться гораздо меньше времени.

Разумеется, подобная физическая модель отпугивает публику, привыкшую к несколько упрощенным авиасимулам. Однако, если вы все же рано или поздно осилите Aces High, будьте уверены — другие, не менее реалистичные авиасимуля-



тельно пулеметы пятидесятого калибра, а бронекоробка Ил-2 спокойно выдерживает подобные попадания? Честно говоря, я этого не понял, особенно если учесть, что Ил-2 — на редкость живучая

Скажите, монтаж в Adobe Photoshop? Отнюдь, этот "Ланкастер" действительно посажен на авианосец, на прилагаемом к журналу диске вы можете посмотреть скриншоты с другими "сухопутными" самолетами, стоящими на палубе. И это не случайность, ваш покорный слуга раз за разом сажал машины на палубу, подвергая свидетелей в шок. Все дело в том, что мною выработана некая технология посадки на авианосец, которая подходит практически для любого самолета.

Итак, для удачной посадки вам нужно соблюдать следующие параметры: высота 75 метров, закрылки и шасси выпущены, тяга двигателей 40-50 процентов, скорость 125-140 миль в час, подлет к авианосцу с кормы. Как только самолет коснется палубы, немедленно выключайте двигатели, закрылки выпускайте на максимум и по тормозам. Наибольшую сложность вызывает посадка реактивных самолетов, в частности, Me-262 замирал всего в паре метров до конца палубы. Данная процедура — не только демонстрация вашего мастерства, но и в некоторых случаях жизненная необходимость, особенно если вас подбили, а до нормального аэродрома вы точно не дотянете. Впрочем, это еще и серьезный удар по реализму, B-17 на палубе авианосца — нонсенс.



торов Су-27, к тому же они более хрупкие. Резкий вираж грозит не только потемнением виртуальных глаз, но и высокой степенью вероятности свалиться в штопор. Если же вы набрали слишком большую скорость и слышите отчетливый хруст — это сигнал к тому, что через пару секунд ваш самолет продолжит свой путь к земле уже без крыла.

Скажите, много ли вы видели авиасимуляторов, где выпущенное на скорости 200 миль в час шасси отламывается, а закрылки большинства самолетов работают только до скорости 170-210 миль в час? Нет? В Aces High вы все это увидите, скажу даже больше, ощутите на собственной шкуре. Особой формой мазохизма является взлет и набор высоты



торы покажутся вам гораздо легче. Типичный пример — "Ил-2: Штурмовик": игра, несомненно, обладает потрясающей по реализму физической моделью, что, в частности, подтвердили профессиональные летчики, гонявшие тестовую версию на МАКС-2001 (отчет об авиасалоне читайте в одном из предыдущих номеров). Тем не менее, вашему покорному слуге, впервые севшему за "Ил-2: Штурмовик", игра показалась достаточно легкой, и не потому, что в игре физика плохая, а всего лишь оттого, что Aces High явно сложнее.

А вот система повреждений получила, скажем так, неоднозначную оценку. Простой пример: мой Ил-2 был атакован P-51 D Mustang, очередь пришлось на бронекоробку. Так вот, после седьмого попадания в Ил-2 (звук попадания, кстати говоря, очень похож на удар по кастрюле), меня выбросило обратно на базу с радостным сообщением, что самолет уничтожен. Уничтожен?! При том, что на

машина, на такого "зверя" надо ходить с 20-мм пушками. Еще веселее стало, когда выяснилось, что ангары также можно уничтожить пулеметными очередями, правда, стрелять придется долго. И все это соседствует с по-настоящему грамотной проработанной системой локальных повреждений: отстрелить можно не только все крыло, но и элерон, причем самолет будет вести себя адекватно потере.

Что же касается графики, то она потрясает, если учитывать, сколько занимает клиентская часть игры. В двадцать мегабайт разработчики умудрились вставить более шестидесяти видов техники, причем не только самолетов, но и зенитные орудия, танк (Pz-4), аналоги БМП и даже торпедный катер, при этом вся техника очень сильно детализирована, в частности, имеются 3D-кабины. Кроме того, клиентская часть содержит одну карту, остальные вам придется скачивать с сервера (либо с нашего диска).





Наших как тараканов..

Битва за аэродромы

На самом деле, Aces High – не совсем авиасимулятор, по крайней мере, в привычном понимании. Все дело в том, что хоть воздушные поединки и являются основным времяпрепровождением, они во многом не являются самоцелью, иначе игра быстро бы наскучила. В Aces High можно найти тактические элементы, стратегию и даже части RPG. Объясню, почему.

Концепция игры заключается в следующем: игроков разбивают на три противоборствующих лагеря (Knights, Bishops и Rooks), каждой из сторон дается по трети всех аэродромов на карте. Задача предельно проста – оставить одну из сторон без аэродромов, после этого происходит рестарт карты, и так до посинения.

Простой эта задача кажется на первый взгляд. Вся загвоздка в том, что этих самых аэродромов порядка восьмидесяти штук, включая авианосцы, так что бои идут не одни сутки. Кроме того, не следует забывать, что основной сервер Aces

High может принять беспрецедентное количество игроков, если быть точным, до четырехсот с лишним человек одновременно, причем это число постоянно растет. Конечно, столько человек бывает крайне редко, но 150-200 игроков для Aces High - норма. Изредка (ча-

ще всего в выходные) число игроков переваливает за 250, тогда начинается самая настоящая мясорубка. Как-то раз я был свидетелем, как на один аэродром противника одновременно напало около сорока наших пилотов, зрелище было дикое, особенно если учесть, что в воздухе висело около пяти В-17.

Что же касается упомянутых элементов RPG... В Aces High имеется некое подобие экспы, дается она, разумеется, за уничтожение техники и объектов противника. Зачем она нужна? Всего лишь для того, чтобы потратить ее на право полетать на ряде самолетов, скажем, за Me-262 придется заплатить 200 очков. На диске вы можете найти список, в котором указано, сколько очков получает пилот за уничтожение той или иной цели. Да, и еще одна мелочь: очки вам зачисляются в полной мере лишь в том случае, если вы после уничтожения цели сели на аэродром, в противном случае экспа сильно срезается.

Тактика и практика

Захват базы противника – достаточно сложная процедура, требующая строгого соблюдения тактики и слаженных действий всех участников “мероприятия”. В меню (клавиша Esc), помимо карты, имеются схемы аэродромов, на которых отмечены расположения строений.

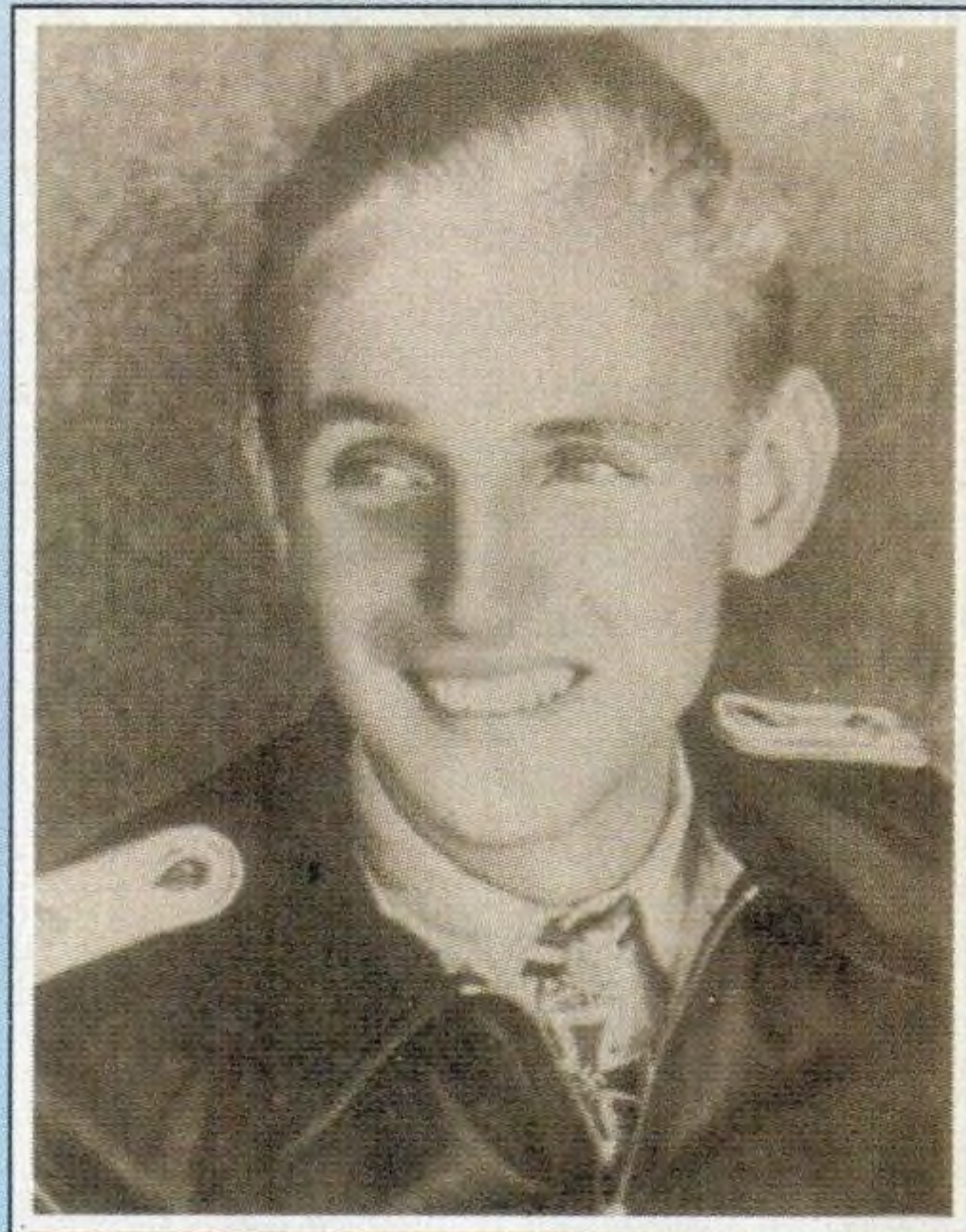
По моему личному мнению, первые удары при нападении на базу должны наноситься по цистернам с горючим. Лишившись топлива, техника противника окажется парализованной. Следующим

ударом необходимо вывести из строя зенитные батареи, количество которых зависит от размера базы. После этого желательно уничтожить город, который находится в непосредственной близости от базы. Завершают операцию несколько транспортных самолетов С-47, которые сбрасывают десант. Все, база в ваших руках.

Так хорошо все выглядит на бумаге, в реальности все несколько иначе. За редким исключением, атаки на базы больше походят на набег татаро-монголов, о каких-либо организованных действиях речи попросту не идет. Самой неорганизованной стороной оказались Rooks, полетав с ними пару недель, я не выдержал и ушел к Knights. Типичная ситуация: взлетаю я на B-17, говорю своим в эфир “need gunner” (экипаж бомбардировщика может состоять из двух человек, пилота и стрелка, последний может присоединиться с помощью команды “join <имя пилота>”). Ноль внимания. На полпути к вражеской базе, пишу еще раз “need gunner”, уточняя тип самолета и куда лечу. Ноль внимания. Уже подлетаю к базе, в мою сторону уже летит самолет противника. Чуть ли не с матом ору в эфир “need gunner NOW!”. Ноль внимания, какая-то добрая душа выдает “Check six, Taranov”. Спасибо, помог, лучше бы сел за стрелка... Вражеский истребитель тем временем уже зашел в хвост и готовится к атаке. Уже не стесняясь в выражениях (соседи сверху собираются звонить в милицию), лезу на место стрелка, переключаюсь на кормовую установку и поливаю надоедливый “Мустанг” огнем. Упал, у меня уже полыхает крайний левый мотор. Немедленно возвращаюсь на место пилота, переключаюсь на камеру бомбардира (в Aces High функции пилота и бомбардира совмещены), начинаю обрабатывать цели. Секунд через десять еще один вражеский истребитель заходит для атаки, но мне, разумеется, уже не до него. Через пару мгновений мой B-17, объятый пламенем и без правой плоскости, падает вниз. И тут какая-то добрая душа спрашивает: “need gunner?” M@#*, где ты раньше-то был? И вот такая ситуация повторялась с завидной периодичностью. Честно говоря, даже переход к Knights не слишком-то улучшил ситуацию, но там хотя бы иногда прикрывают бомбардировщики.

Вместе веселее

Неужели нет выхода из этой ситуации? Конечно же, есть, необходимо либо создать собственную эскадрилью, либо вступить в уже существующую. Год назад ваш покорный слуга летал в составе эскадрильи 5 GvIAP VVS-KA, к сожалению, отсутствие кредитной карточки прервало эти полеты. Вернувшись, я, разумеется, поспешил в родную эскадрилью, однако выяснилось, что она, по хорошему счету, прекра-



Наиболее популярные в Aces High самолеты

B-17



Чаще всего используемый бомбардировщик. Высокая скорость в сочетании с приличной (6 тонн) бомбовой нагрузкой и мощным оборонительным вооружением делает эту машину идеальной для налетов на базы противника.

B-26



Средний бомбардировщик, несущий до четырех тонн нагрузки. Машина, средняя во всем, тем не менее, многие выбирают именно ее.

Bf-109
(различные модификации)



Один из лучших истребителей второй мировой войны. "Мессер" обладает внушительной огневой мощностью, хорошо бронирован, быстрый и маневренный. Неудивительно, что Bf-109 – самый популярный истребитель в Aces High.

FW-190
(различные модификации)



Когда-то это был самый популярный истребитель в Aces High. По своим параметрам FW-190 близок к Bf-109, однако более тяжелый и быстрый.

Ла-7



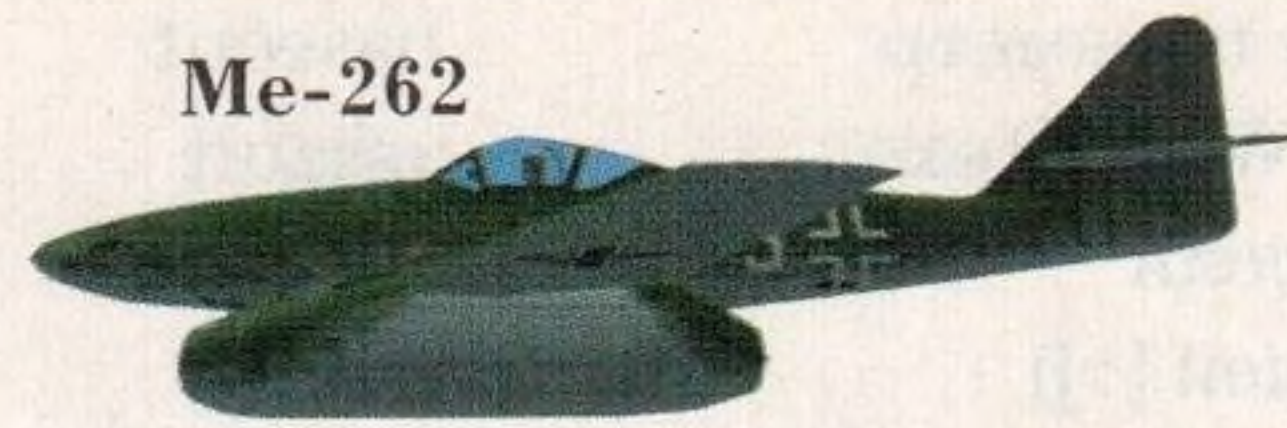
Мой любимый истребитель, к слову, на таком летал лучший советский ас Кожедуб. Очень быстрая машина, обладающая мощным вооружением.

Lancaster



Бомбардировщик, имеющий неоднозначные характеристики. С одной стороны, он очень тяжело взлетает, плохо набирает высоту, да и оборонительное вооружение слабовато. С другой же – Ланкастер тащит на себе такую бомбовую нагрузку, что ее хватит на целый аэродром.

Me-262



Лучший истребитель в игре. Если для всех 450 миль в час – критическая скорость, то для Me-262 она крейсерская. Залп его пушек разносит в клочья любой самолет, достать Me-262 можно в двух случаях: либо на взлете, либо спикировав на него, в надежде, что пилот вас не видит. Слава Богу, что немцы начали строить их лишь во второй половине 1944 года...

Mosquito



Лучший истребитель – бомбардировщик. Высокая скорость и маневренность у него сочетается с внушительным вооружением, в принципе, его можно использовать как штурмовик.

N1K Сиден



Лучший японский истребитель, четвертый по популярности в Aces High самолет. Очень маневренная и отлично вооруженная машина, великолепно подходит для воздушных боев.

P38 Lightning



Очень неплохой тяжелый истребитель. Из-за того, что он несет две тонны бомбовой нагрузки, а также ракеты, я использую его в качестве штурмовика, но и как истребитель он тоже неплох.

P51 Mustang



Второй по популярности истребитель в Aces High. Быстрая и маневренная машина с мощным вооружением.

Главным недостатком данной машины является отсутствие скорострельных пушек в арсенале, кроме того, у "Мустанга" слишком большой разбег/пробег.

Spitfire



Третий по популярности истребитель. Несколько уступая Bf-109 в скорости, "Spitfire" обладает по сравнению с ним более высокой маневренностью.

тила свое существование. К счастью, к тому времени образовалась еще одна эскадрилья с практически идентичным названием (5 GvIAP VVS KA), куда я, разумеется, вступил без промедления.

Почему же я выбрал именно эту эскадрилью? Что ж, ответом на этот вопрос я заодно прокомментирую письмо, напечатанное в разделе "почта" ноябрьского номера. Надо уважать свою историю и иметь хоть какую-то долю патриотизма.



В Aces High 5 GvIAP VVS KA – единственная русская эскадрилья. К слову, год назад половина ее членов составляли американцы. Кроме того, сами буржуи собираются в национальные эскадрильи. Мы-то чем хуже? Не забывайте, кто выиграл войну или, по вашему мнению, она началась в 1944 году?

Русские в Aces High

Россиян в Aces High крайне мало. Причина проста: зачем летать в платный авиасим, если есть FreeBirds (бесплатная версия WarBirds)? Собственно, подавляющее большинство тех, кто летает в Aces High, до последнего момента играло именно в WarBirds. Сомневаюсь, что в ближайшее время ситуация изменится.

Что дальше?

Как я уже говорил, работа над Aces High не стоит на месте. В версии 1.08 была существенно улучшена графика, начали появляться дополнительные карты, кроме того,



Встреча на земле

появился 3D-звук с доплеровскими эффектами. С появлением каждой новой версии пополняется парк техники, разработчики уже пообещали, что в Aces High 1.09 появится P-40. Думаю, что вскоре графика претерпит еще большие метаморфозы.



Return to Castle Wolfenstein

Чтобы коды стали доступны, добавьте в командной строке параметр +set sv_cheats 1 (например: WolfSP.exe +set sv_cheats 1). Или в консоли (консоль вызывается клавишей [~]) введите команду "set sv_cheats 1" (без кавычек). Теперь можно воспользоваться следующими кодами:

/god – режим бога;
 /notarget – враги не будут атаковать вас;
 /noclip – режим прохождения сквозь стены;
 /give all – получить все оружие и патроны;
 /give armor – получить всю броню;
 /give health – повысить уровень здоровья до максимума;
 /kill – самоубийство;
 /cg_uselessnostalgia 1 – сделать интерфейс в игре, как был в старом "Вульфенштейне";
 /spdevmap # – перейти на уровень #, где # может быть:

escape1
 escape2
 tram
 village1
 crypt1
 crypt2
 church
 boss1

forest
 rocket
 baseout
 assault
 sfm
 factory
 trainyard
 swf
 norway
 xlabs
 boss2
 dam
 village2
 chateau
 dark
 dig
 castle
 end

Пример:

/spdevmap trainyard
 /give # - получить предмет #, где # может быть:

panzerfaust
 thompson
 mp42
 mauser rifle
 flamethrower
 sten
 fg42 paratroop rifle
 grenade
 colt 45
 large health
 medium health



Пример: /give panzerfaust

Если вдруг не удастся

воспользоваться кодами, следуя описанным выше рекомендациям, создайте в подкаталоге Main папки с игрой файл user.cfg, содержащий одну единственную строку "+set sv_cheats 1" (без кавычек).

Примечание: в некоторых случаях коды работают только после того, как вы загрузите сохраненную игру.



Evil Twin

Чтобы активизировать какой-либо код, нужно нажать клавиши в определенной последовательности.

Бесконечные жизни: клавиша прыжка, клавиша действия, клавиша вида от первого лица, клавиша прыжка, клавиша выстрела.

Снайпер: клавиша действия, клавиша выстрела, клавиша прыжка, клавиша вида от первого лица, клавиша выстрела.

Усиленный выстрел: клавиша выстрела, клавиша вида от первого лица, клавиша вида от первого лица, клавиша действия, клавиша прыжка.

Ускоренный выстрел: клавиша действия, клавиша вида от первого лица, клавиша прыжка, клавиша вида от первого лица, клавиша выстрела.

Супервыстрел: клавиша выстрела, клавиша действия, клавиша выстрела, клавиша вида от первого лица, клавиша прыжка.



Kohan: Ahriman's Gift

Нажмите [Enter] и вводите коды:

demons – выиграть миссию;

goons – активировать сразу несколько кодов;

rentakohan – различные амулеты Кохана (Kohan Amulet);

pyrite – бесплатное золото;

scene 24 – открыть карту.

show fog – открыть карту и юниты;

more peons – расширить предел по продукции;

im gonna rush – расширить предел кампании;

wooden rabbit – быстро строить.

MotoRacer 3

Чтобы всегда выигрывать в гонке и при этом получать много кредитов, необходимо проделать следующее.

Зайдите в подкаталог Data\levels\barcelon\Script, который находится в папке с игрой, откройте любым текстовым редактором файл level.ini и измените в нем следующие значения:

NbMaxMotos=12 – вместо 12 поставьте 1;

GainSR_0_0_0=10 – вместо 10 поставьте 100.



Blix

Коды	70 cosmo	150 hyper	230 field
уровней:	75 trans	155 mixed	235 hydro
5 astro	80 pluto	160 brake	240 flood
10 outer	85 break	165 blitz	245 peace
15 space	90 rooms	170 cellz	250 joust
20 laser	95 invis	175 video	255 slomo
25 robot	100 tempo	180 alpha	260 check
30 block	105 stick	185 comet	265 faces
35 alien	110 pilot	190 solar	270 scout
40 twist	115 boxed	195 retro	275 rainy
45 halve	120 speed	200 spacy	280 storm
50 blast	125 venus	205 lunar	285 mecha
55 spinz	130 whirl	210 quest	290 tecno
60 earth	135 blink	215 peter	295 amaze
65 cubit	140 twink	220 mikey	
	145 moons	225 ericz	

Secret Service: In Harm's Way

Во время игры нажмите клавишу [']. В появившейся консоли вводите любой из следующих кодов:

aigodmode 1 – режим бога;

aiprotectprotectee 1 – альтернативный режим бога для всех.

Comanche 4

Чтобы получить доступ ко всем миссиям, напишите имя пилота "WolfBlitz" (без кавычек).



Aquanox

Чтобы воспользоваться кодами, запустите игру с параметрами -redrum и -stendek (Например: aquanox.exe -redrum -stendek). Теперь при нажатии следующих клавиш во время игры будут активироваться соответствующие им коды:

[F7] – режим бога;

[F8] – невидимость;

[F10] – автоматическое завершение миссии;

[F11] – ручное завершение миссии;

[F12] – проиграть миссию.

Extreme G3

Бесконечная защита и турбо.

Когда на экране появится надпись "Press Start", нажмите одновременно [L]+[R], затем [Z], затем еще раз одновременно [L]+[R] и опять [Z]. Если все нажато правильно, появится надпись "Unlimited Energy/Turbo".

Примечание: этот код работает только для одной гонки. Перед каждой следующей гонкой всю операцию нужно повторить заново.

Cabela's Off-Road Adventures 2

Вводите коды в меню:

TREASURE – открыть все трассы;

PHANTOM – открыть все машины.



ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Новые модели Pentium-4: уже 0,13 микрон!

Седьмого января компания Intel представила новые модели процессоров Pentium-4, частоты которых составляют 2А и 2,2 ГГц. Почему 2А? Все дело в том, что новинки выполнены по 0,13 мкм-технологии и носят кодовое обозначение Northwood. Таким образом, Intel снова удалось обогнать в техническом развитии своего главного конкурента AMD. Уже известна цена новых процессоров, в связи с их появлением стоимость предыдущих флагманских моделей, само собой, понизилась:

Pentium-4 2,2 ГГц	\$562
Pentium-4 2А ГГц	\$362
Pentium-4 2 ГГц	\$342
Pentium-4 1,9 ГГц	\$241

Разумеется, AMD нанесла ответный удар: в январе-феврале должна появиться модель Athlon XP 2000+, а во втором-третьем квартале ожидается переход ее процессоров на 0,13 мкм-технологии. Однако это все лишь полумеры, необходим переход на новый технологический уровень. Им должна стать линейка процессоров Hammer, вот только когда она появится, один Бог знает.

RadeOn 8500: грядет модернизация

Судя по всему, компания АТі решила подготовить свою линейку видеокарт RadeOn 8500 к "встрече" NV25. По слухам, ближе к весне должна появиться модификация RadeOn 8500 с частотой ядра 500 МГц. Напомню, что у нынешних RadeOn 8500 данный показатель равен 270 и 250 (Radeon 8500 LE) МГц. Не исключено, что новинка будет носить название RadeOn 8500 SE.

Честно говоря, все это сильно напоминает ситуацию двухмесячной давности, когда nVidia провела модернизацию GeForce2/3, в результате которой появилось семейство GeForce Titanium. Для АТі лучшим решением была бы не подобная модернизация, а скорейший выпуск видеокарт семейства R300, которые как раз к на-

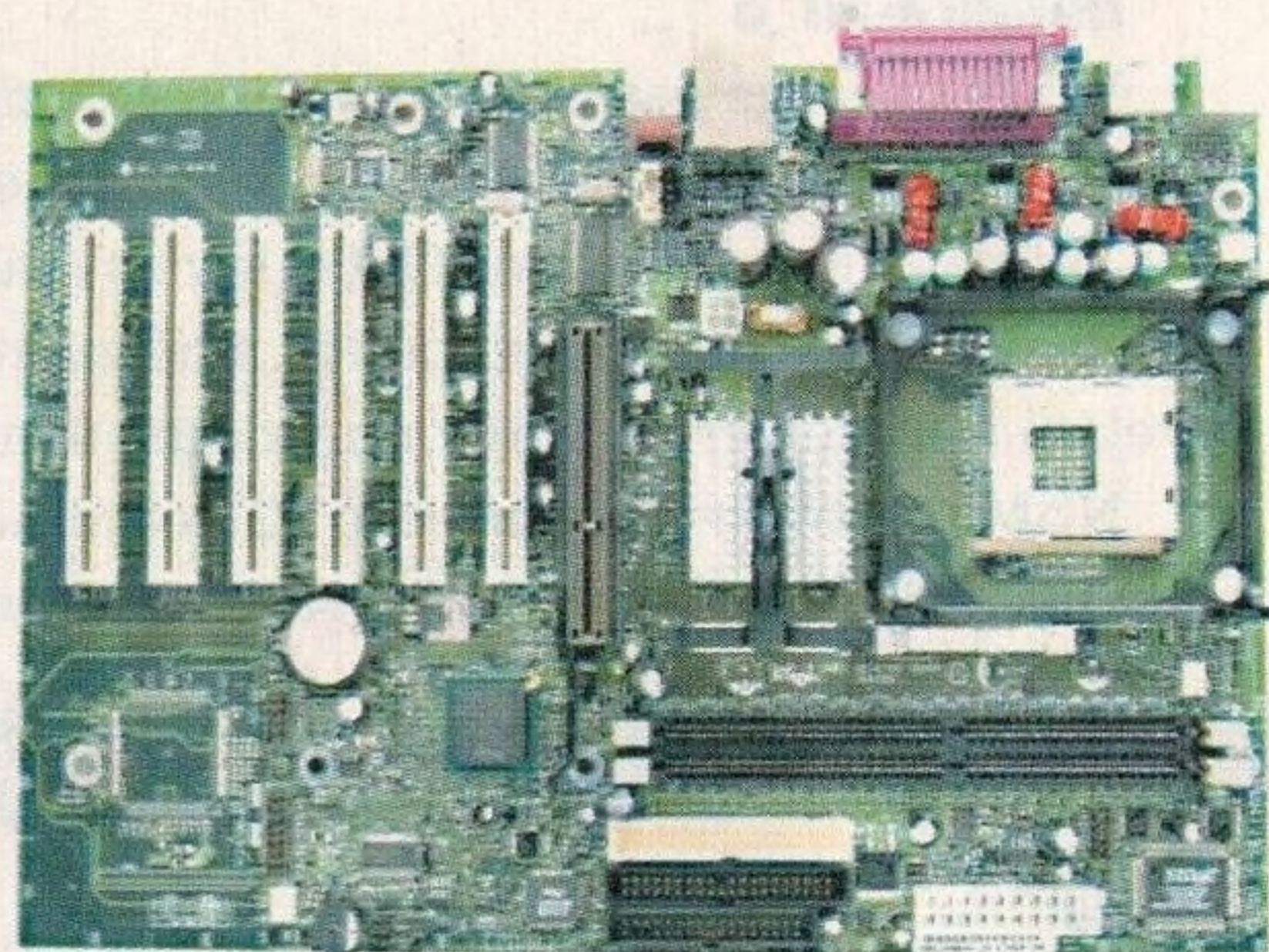
чалу этого года и планировалось представить. Учитывая нынешнюю ситуацию, появление R300 следует ожидать не ранее лета. А там и до NV30 недалеко...

Геймпады для PDA: GameBoy, подвинься!

Карманные компьютеры (PDA) постепенно переходят из категории дорогой игрушки, превращаясь в такую же необходимую вещь, какой ныне является, к примеру, сотовый телефон. Мощности PDA растут не по дням, а по часам, при этом их цена неуклонно сокращается, аппараты с процессором Pentium-III 550 ныне не редкость.

Неудивительно, что в последнее время начали появляться всевозможные аксессуаров для этих устройств, в том числе и... геймпады. На самом деле, само появление подобного приспособления для карманных компьютеров было лишь вопросом времени, поскольку по своей производительности большинство PDA легко обходят пресловутый GameBoy Advance, а про остальные возможности и не говорю. Сейчас на рынке можно найти как дешевые варианты геймпадов, например, Q-PAD для SONY CLIE (аналог PALM), стоящий \$20, так и более навороченные и дорогие варианты. Наилучшим выбором на рынке сейчас является AstroWing Sound FX для PALM: данный монстр среди PDA-геймпадов имеет на борту набор кнопок, сопоставимый с приставочными моделями, кроме того, в него встроены колонки, звуковая карта, а также записывающее устройство емкостью 2 мегабайта. Стоит геймпад соответствующе - \$60.

Если подобные устройства будут пользоваться успехом, боюсь, Nintendo придется несладко. Не секрет, что под платформу PDA переведен, например, Quake, недалек тот день, когда появятся карманные компьютеры со встроенными 3D-акселераторами.



Intel 845: теперь с поддержкой DDR

Семнадцатого декабря компания Intel представила новую модель из линейки материнских плат i845, i845D. Это первая материнская плата от Intel, использующая память DDR SDRAM. В тестах i845D показала весьма неплохие результаты. Учитывая успех DDR SDRAM на рынке, можно предполагать, что новую материнскую плату от Intel ожидает безбедное будущее, вполне возможно, он повторит путь знаменитого BX440.

О бедной nVidia замолвите слово!

По мере приближения даты анонса нового GPU от nVidia, а именно NV25 (предполагаемое название - GeForce 4), появляются новые подробности. По последней информации, флагманская модель будет нести до 128 Мб DDR SDRAM-памяти с тактовой частотой 350 МГц, частота ядра будет составлять те же 350 МГц. Кроме того, одновременно с NV25 должна появиться и "народная" NV17(GeForce 4 MX), которая будет представлять собой урезанный вариант флагманской модели. Одним словом, повторяется ситуация с GeForce 2 GTS & MX, то есть нам предлагают тот же GeForce 3, только помощнее.

К слову, эксперименты с установкой 128 Мб DDR SDRAM уже начались. Компания Gainward анонсировала модель Gainward GeForce3 PowerPack!!! Ti/200 "JUMBO" "Golden Sample", которая оборудована вышеуказанным количеством видеопамяти. Другой вопрос, насколько скажется увеличение объема памяти на производительность, стоит ли овчинка выделки?

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ ТОВАР - ПО ПИРАТСКИМ ЦЕНАМ

**АУДИО - ВИДЕО
GAMES for PC,
Sony Playstation 2,**

огромный выбор импортных и отечественных DVD

**10 метров от станции метро "Октябрьское поле"
ул. Маршала Бирюзова, 17
т. 194-3206**

Предъявителю этой рекламы предоставляется СКИДКА - 5%



Mediateka

2002

первая московская
специализированная выставка
мультимедиа-технологий

Future is now...

20 – 23 марта 2002

Москва, Новый Манеж

К участию приглашены:

- издатели, разработчики и дистрибьюторы мультимедиа;
- поставщики компьютерной техники, периферии, проекционного и звукового оборудования;
- образовательные учреждения, тренинг-центры;
- представители регионов.

В программе выставки:

- Фестиваль детского компьютерного творчества "Волшебная мышь 2002"
- Конкурс молодых авторов мультимедиа-проектов "Визионер"
- "4D-студия" – мастер-классы по созданию домашних видео-, фото-, звуковой и анимационной студий
- Подведение итогов Общественного рейтинга образовательных электронных ресурсов для школы
- Семинары по графике, дизайну
- Конференция "Интеллектуальная собственность и мультимедиа"



Организатор выставки:

Multitech brand agency

978 – 20 21, 978 – 37 28

www.mediateka.ru info@mediateka.ru

Обзор рынка рулевых колонок для компьютерных автосимуляторов

Станислав Бартамян aka huMMer
hummer@3dnews.ru,
3DNews

Что такое автосимулятор – каждый решает для себя сам. Но большинство поклонников жанра наверняка согласится с тем, что даже отличная игра становится аркадой без хорошего руля! К счастью, сегодня эта проблема решается. На выбор игрока – разнообразные рулевые установки для гоночных игр. На любой вкус и кошелек. В этой статье мы вкратце познакомим читателей с наиболее интересными моделями от самых именитых производителей и постараемся помочь сориентироваться во всем этом многообразии, чтобы сделать правильный выбор.

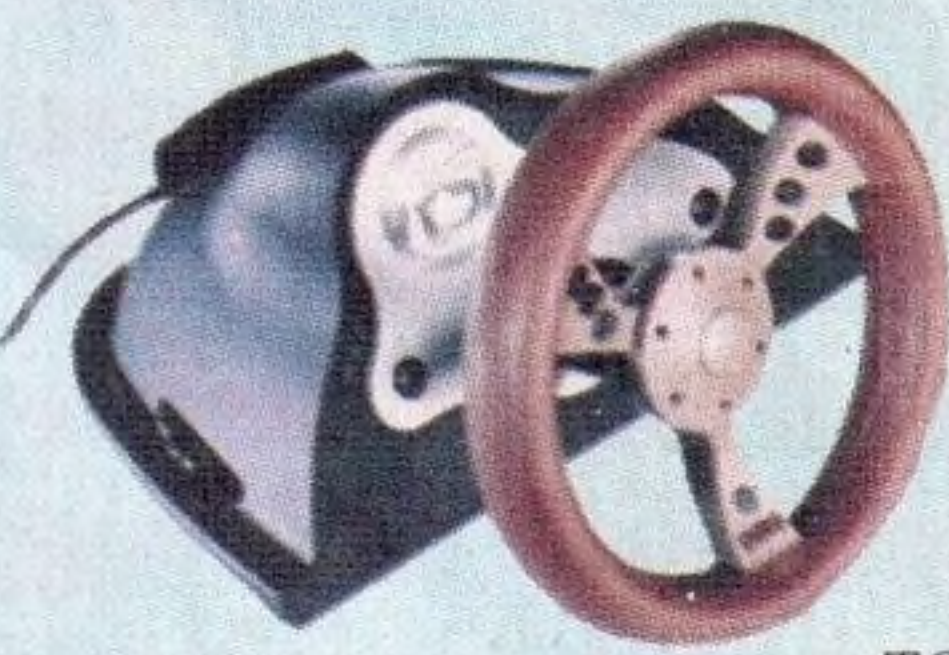
ACT Labs

(адреса в интернете: www.act-labs.com, www.act-labs.ru)

На сегодняшний день ACT Labs – безусловный лидер рынка. Комплекты этой канадской компании практически стали отраслевым стандартом, и на то есть основания. Главным коньком ACT Labs является смелость и продвинутость технических решений, выделяющая ее продукцию из стройных рядов конкурентов.

Изначально, ACT Labs применяли в своих рулях систему сменных картриджей, в которых были расположены “мозги” системы, а также все интерфейсные кабели. Существовали картриджи для различных платформ: PC, PlayStation, Nintendo, Sega. Впоследствии компания отказалась от поддержки консолей, так как спрос на такие модели был мал – подавляющее количество “хардкорных” симуляторов выходило все-таки для PC.

1. Руль с педалями ACT Labs Force RS



Солидная основа для построения полноценного комплекта для хардкорных автосимуляторщиков.

Как видно из названия, данная модель поддерживает эффекты обратной связи. Существует и модель без таковой, но в Россию она не поставляется. Руль отличается мощными моторами обратной связи, солидной конструкцией, богатым набором органов управления, но имеет несколько скучный дизайн.

Органы управления: 7 кнопок на рулевом колесе, 4-позиционный хэт, 2 подрулевых переключателя, 3 кнопки на панели. 2 педали: газ, тормоз, с возможностью работы на одной или разных осях

Программирование кнопок: только средствами игр

API обратной связи: Immersion TouchSense

Интерфейс: COM/USB

Ориентировочная розничная цена в Москве: 220 долларов

2. ACT Labs RS Shifter



Уникальный продукт от ACT Labs – полноценный восьмиступенчатый рычаг КПП. Подключается к рулям ACT Labs Racing System, позволяя построить наиболее реалистичную на сегодняшний день систему управления автомобилем в автосимуляторах. В комплекте поставляются дополнительные накладки для имитации различных форм прорези рычага КПП. При подключении к рулю ACT Labs часть кнопок, шифтеры и хэт на руле отключаются.

Органы управления: 8 положений рычага КПП (7 + задний ход)

Программирование кнопок: средствами игры для игр со встроенной поддержкой, или при помощи утилиты ACT Labs ShiftIt! Utility

Интерфейс: подключается к рулям ACT Labs

Ориентировочная розничная цена в Москве: 75 долларов

3. ACT Labs GPL USB Shifter

В ответ на стремительно растущую популярность рычага КПП компания принимает решение о выпуске универсальной версии RS Shifter, которую можно использовать с рулями других производителей. Список игр, поддерживающих универсальный рычаг, на данный момент невелик, но постоянно пополняется. Официальные поставки в Россию начнутся в ближайшее время.

Органы управления: 8 положений рычага КПП (7 + задний ход)

Программирование кнопок: при помощи утилиты ACT Labs ShiftIt! Utility

Интерфейс: USB

Ориентировочная розничная цена в Москве: не установлена

4. ACT Labs Clutch Performance Pedals



Решив окончательно укрепиться в нише hi-end манипуляторов для PC, ACT Labs выпускает отдельный трехпедальный узел с поддержкой прогрессивного сцепления. Новый педальный узел отличается высочайшим качеством исполнения, увеличенным усилием на педали тормоза с прогрессивной характеристикой и педальными площадками в спортивном стиле. Педали могут использоваться как с ру-

лями ACT Labs (включая рычаг КПП), так и с рулями других производителей через USB-адаптер. Официальные поставки в Россию начнутся в ближайшее время. Использование прогрессивного сцепления требует поддержки в играх. Возможно также использование так называемого цифрового сцепления (по точке схватывания). Педаль сцепления может отстегиваться от основного узла.

Органы управления: 3 педали (газ, тормоз, сцепление), каждая может работать на отдельной оси

Программирование: программирование точки схватывания сцепления при помощи утилиты ACT Labs ShiftIt! Utility

Интерфейс: Подключение к рулям ACT Labs, или USB

Ориентировочная розничная цена в Москве: не установлена

Thrustmaster

(адрес в интернете: www.thrustmaster.com)

Компания Thrustmaster была приобретена французским концерном Guillemot, который постепенно перенес под эту торговую марку весь свой бизнес игровых манипуляторов. Теперь рулей и джойстиков под маркой Guillemot больше не выпускается.

Thrustmaster предлагает достаточно широкий выбор рулей разных ценовых категорий и оснащенности.

1. Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel



Верхняя модель гаммы рулей Thrustmaster практически без изменений повторяет уже достаточно известный руль

Guillemot Force Feedback Racing Wheel. Руль имеет приятный дизайн, удобное рулевое колесо, продуманную систему крепления. Две педали (газ и тормоз) могут работать как на одной, так и на разных осях, и дублируются подрулевыми прогрессивными рычагами.

Органы управления: 2 кнопки, кнопка “4-в-1” и 8-позиционный хэт на рулевом колесе, 2 подрулевых переключателя, секвентальный рычаг КПП. 2 педали: газ, тормоз, с возможностью работы на одной или разных осях, дублируются подрулевыми рычагами

Программирование кнопок: средствами игр, или при помощи утилиты Wheel Editor

API обратной связи: Immersion TouchSense

Интерфейс: COM/USB

Ориентировочная розничная цена в Москве: 150 долларов

2. Thrustmaster Force GT



Слегка облегченная версия предыдущей модели. Отличается отсутствием дублирующих рычагов газа и тормоза, отсутствием интерфейса COM и упрощенным педальным узлом – как следствие, более низкой ценой.

Органы управления: 2 кнопки, кнопка “4-в-1” и 8-позиционный хэт на рулевом колесе, 2 подрулевых переключателя, секвентальный рычаг КПП. 2 педали: газ, тормоз, с возможностью работы на одной или разных осях

Программирование кнопок: средствами игр, или при помощи утилиты ThrustMapper

API обратной связи: Immersion TouchSense

Интерфейс: USB

Ориентировочная розничная цена в Москве: 125 долларов

3. Thrustmaster Modena Pro



Для тех, кто не любит обратную связь или не готов тратить большую сумму на руль, Thrustmaster предлагает рули без обратной связи. Модель Modena Pro имеет достаточное количество кнопок, секвентальный рычаг КПП, две педали с дублирующими подрулевыми рычагами и привлекательную цену.

Органы управления: 2 кнопки, кнопка “4-в-1” и 8-позиционный хэт на рулевом колесе, 2 подрулевых шифтера, секвентальный рычаг КПП. 2 педали: газ, тормоз, дублируются подрулевыми рычагами

Программирование кнопок: средствами игр, или при помощи утилиты ThrustMapper

Интерфейс: USB

Ориентировочная розничная цена в Москве: 75 долларов

4. Thrustmaster Modena 360



Руль для тех, кто экономит не только деньги, но и место на столе. Максимально облегченная модель Modena 360 отличается компактным основанием, отсутствием рычага КПП, системой крепеления с центральным зажимом и еще более низкой ценой.

Органы управления: 2 кнопки, кнопка “4-в-1” и 8-позиционный хэт на рулевом колесе, 2 подрулевых переключателя. 2 педали: газ, тормоз, дублируются подрулевыми рычагами

Программирование кнопок: средствами игр, или при помощи утилиты ThrustMapper

Интерфейс: Gameport/USB

Ориентировочная розничная цена в Москве: 60 долларов

Logitech

(адрес в интернете: www.logitech.com)

Сей именитый производитель компьютерных аксессуаров не оставляет без внимания и рынок рулей. Рули серии Wingman Formula сочетают в себе качество и надежность брэнда, привлекательный дизайн и разумную цену. Помимо этого, в 2001 году компания предприняла попытку закрепиться и в нише эксклюзивных рулей верхнего ценового диапазона, выпустив на рынок модель MOMO Force.

1. Logitech MOMO Force



Топ-модель гаммы рулей от Logitech. MOMO Force, как видно из названия, является рулем с обратной связью с рулевым колесом от известнейшей фирмы MOMO, делающей отличные рули для настоящих машин, от спортивных до представительских. А вот теперь – и для компьютерных аксессуаров!

Качество исполнения руля – под стать дизайну: алюминиевая ступица рулевого колеса, шариковые подшипники на валу руля, металлические подрулевые шифтеры и алюминиевые педальные площадки. В общем, “сделан, чтобы прослужить долго”, как гласит популярный западный маркетинговый слоган.

Органы управления: 6 кнопок на рулевом колесе + 2 подрулевых шифтера. 2 педали: газ, тормоз

Программирование кнопок: средствами игры или при помощи утилиты Wingman Profiler

API обратной связи: Immersion TouchSense

Интерфейс: USB

Ориентировочная цена в Москве: 235 долларов

2. Wingman Formula Force GP



Существенно более демократичная модель руля с обратной связью. Этот руль имеет очень компактный дизайн и подойдет пользователям, не могущим похвастаться

избытком места на столе. Педали выглядят несколько хрупко, но интересная цена с успехом это компенсирует.

Органы управления: 4 кнопки на рулевом колесе + 2 подрулевых шифтера, 2 педали: газ, тормоз

Программирование кнопок: средствами игры или при помощи утилиты Wingman Profiler

API обратной связи: Immersion TouchSense

Интерфейс: USB

Ориентировочная цена в Москве: 110 долларов

3. Wingman Formula GP

Самая “бюджетная” модель от Logitech. Тот же компактный дизайн, тот же набор органов управления, но минус обратная связь и... добрая половина цены. Отличный вариант для тех, кто собирается рулить лишь время от времени.



Органы управления: 4 кнопки на рулевом колесе + 2 подрулевых шифтера, 2 педали: газ, тормоз

Программирование кнопок: средствами игры или при помощи утилиты Wingman Profiler

Интерфейс: USB

Ориентировочная цена в Москве: 65 долларов

Microsoft

(адрес в интернете: www.microsoft.com)

Этот производитель в представлении явно не нуждается. Игровые манипуляторы серии SideWinder снискали себе заслуженное уважение за точность, надежность и гибкость настроек. Наверняка гарантируется полная и безоговорочная совместимость со всеми операционными системами семейства Windows!

1. Sidewinder Force Feedback Wheel



Руль с обратной связью от Microsoft имеет одну черту, отличающую его от моделей конкурентов: он использует “родной” API обратной связи – DirectInput. Еще одно характерное отличие – кнопка включения-выключения обратной связи, расположенная в центре ступицы рулевого колеса. Помимо этого, в свойствах манипулятора можно задавать такие параметры, как кривая чувствительности руля и мертвая зона отклика. В остальном – набор функций достаточно стандартен для данного типа устройств.

Органы управления: 6 кнопок на руле + 2 подрулевых шифтера, 2 педали: газ, тормоз, с возможностью работы на одной или разных осях

Программирование кнопок: средствами игры или при помощи утилиты SideWinder Software.

API обратной связи: DirectInput

Интерфейс: USB

Ориентировочная цена в Москве: 135 долларов

2. Sidewinder Precision Racing Wheel

Вариант рулевого колеса без обратной связи. Функциональность и органы управления полностью идентичны модели Force Feedback, за исключением ставшей теперь ненужной кнопки включения-выключения обратной связи.



Органы управления: 6 кнопок на руле + 2 подрулевых шифтера, 2 педа-

ли: газ, тормоз с возможностью работы на одной или разных осях

Программирование кнопок: средствами игры или при помощи утилиты SideWinder Software.

Интерфейс: USB

Ориентировочная цена в Москве: 75 долларов

Genius

(адреса в интернете: www.genius.com, www.genius.ru)

Продукция компании Genius, включая игровые манипуляторы, весьма популярна, и в основном благодаря привлекательной ценовой политике. Возможно, о качестве и надежности продукции компании легенды и не слагают, но это вполне приемлемый недорогой "средний" вариант.

Genius

Speed Wheel Force Feedback



Один из самых недорогих рулей с обратной связью среди рассмотренных в этой статье. Руль имеет компактный дизайн и достаточно удобное рулевое колесо. Набор органов управления и функциональные возможности стандартны для данной ценовой категории. Хотелось бы только чуть утяжелить pedalный узел и увеличить усилия на педалях.

Органы управления: 6 кнопок на рулевом колесе + 2 подрулевых шифтера, 2 педали: газ, тормоз с возможностью работы на одной или разных осях

Программирование кнопок: только средствами игр

API обратной связи: Immersion I-Force

Интерфейс: COM/USB

Ориентировочная цена в Москве: 115 долларов

AVB

(адрес в интернете: www.avbtech.com)

Компания AVB в мире игровых манипуляторов относится скорее ко "второму эшелону", но в эту статью она попала не случайно: последняя модель руля с обратной связью получилась очень удачной, и выполнена на уровне продукции более именитых конкурентов. При этом цена, что приятно, осталась "от второго эшелона". В результате, AVB Mag Turbo Force – безусловный лидер данного обзора в смысле привлекательности цены.

AVB Mag Turbo Force



Более чем удачная замена предыдущей модели с обратной связью AVB Force Feedback Racing Wheel. Существенно улучшился дизайн, особенно pedalного узла. Отказавшись от секвентального рычага КПП в пользу подрулевых шифтеров, а также применив "быстрый" механизм крепления с центральной трубиной, разработчики сумели сделать руль намного более компактным и удобным.

Органы управления: 6 кнопок на рулевом колесе + 2 подрулевых шифтера, 2 педали: газ, тормоз

Программирование кнопок: средствами игр

API обратной связи: I-Force 2.0

Интерфейс: COM/USB

Ориентировочная стоимость в Москве: 105 долларов.

Н

Заключение

Рынок рулей для компьютерных автосимуляторов в 2001 году был весьма динамичным и "урожаемым" на новинки. А разнообразие и изобилие всегда приятны. И если вы – заядлый виртуальный гонщик, но пока "без руля" – эта статья для вас. Но помните: никакая статья, никакой обзор и ничьи слова не заменят вам личных ощущений. Самое важное при выборе – взять за руль своими руками, почувствовать его. Поэтому, пока есть время до Нового Года – бегом в магазин, и щупать, щупать, щупать! Рули, естественно.

Наш словарь

1. **Хэт.** Многопозиционный (4 или 8) переключатель, выполненный в виде качающегося в разные стороны рычажка со шляпкой.

2. **Работа педалями на одной или разных осях.** Сигнал с педалей газа и тормоза может считываться двумя способами:

- обе педали подключаются на одну ось Y. В этом случае нажатие на педаль газа воспринимается как отклонение оси Y от центрального положения вверх, а нажатие на педаль газа – как отклонение от центрального положения вниз;

- каждая из педалей работает на отдельной оси: педаль газа – на оси Z, педаль тормоза – на оси Y. Нажатие на педали воспринимается как увеличение значения сигнала соответствующей оси от нуля вверх. Серьезный недостаток первого способа – невозможность одновременного нажатия на газ и тормоз, что является довольно распространенным приемом спортивного вождения.

3. **КПП.** Коробка переключения передач

4. **Секвентальный рычаг КПП.** Рычаг КПП, который имеет всего 2 положения: переключить вверх и вниз. Такой рычаг переключает передачи последовательно, в отличие от обычного механического рычага КПП, которым можно выбрать передачу напрямую.

5. **Подрулевые шифтеры/подрулевые переключатели.** Подрулевые шифтеры и подрулевые переключатели – это одно и то же. Слово "шифтер" происходит от англ. shifter – термин, использующийся в автоспорте для обозначения подрулевых скоб переключения передач.

6. **Подрулевые рычаги** – это рычаги ручного управления газом и тормозом (в отличие от ножного).



Нецензурная

Z-ZONE

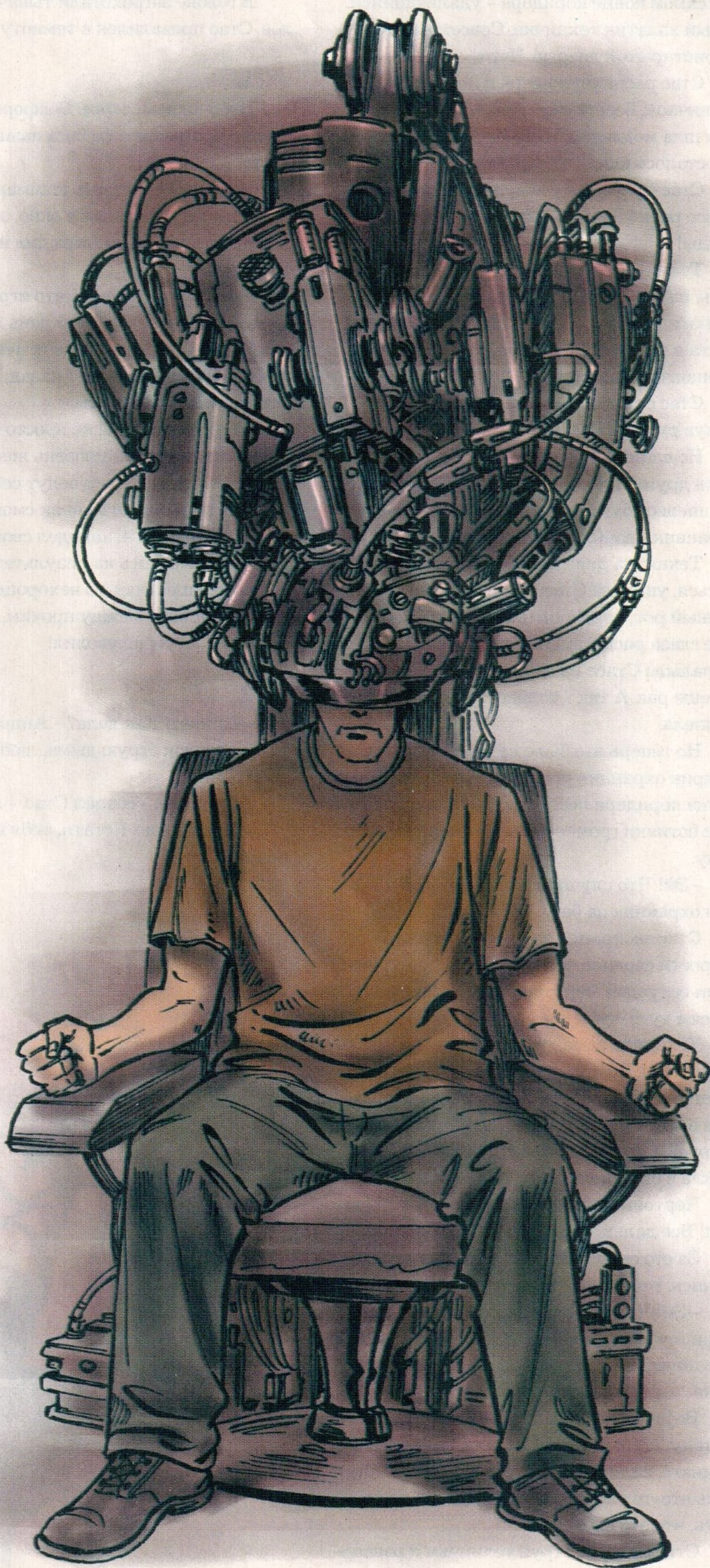
Вы оттачивали свое **Звездное Мастерство**, бросая на верную смерть отряды морпехов, с бравурным "рок-н-ролл!" послушно марширующих прямо под дула батареи осадных танков?

Вы **Выпадали** на пару недель из реальной жизни в мир **Радиоактивных осадков**, чтобы ради приглянувшегося Вам бронежилета отстреливать несговорчивых торговцев?

Вы **Полураспадались**, пока часть Вас с остервенением молотила стальной монтировкой по мордам **Полуживых монстров**, заливая фонтанами кровавых ошметок доски с попсовыми формулами?

Если Вы ни разу не делали ничего подобного, Вам лучше не читать эту историю.

Но разве Вы из таких?..



Цензор

22.

Тьма перед глазами расступилась. Он снова был в крошечной игровой кабине.

Стас быстро вытащил голову из шлема вира-контакта и поднял к лицу левую ладонь. Ожога не было.

Он выскользнул из огромного кресла, шагнул к двери и выглянул в коридор.

Зеленые стены, яркий желтый свет. И в самом конце коридора – удаляющийся белый халатик технички. Совсем рядом с приоткрытой дверью. Черт!

Стас распахнул дверь и понесся за техничкой, бесшумно ступая на носках. Она шла медленно, но до раскрытой двери ей осталось каких-то три метра...

Стас прибавил, рванул из всех сил, но все равно опоздал. На какие-то доли секунды!

Техничка дошла до двери. Остановилась, распахнула дверь, двинулась внутрь... но так и не вошла. Поднятая нога так и повисла в воздухе. Зато ее легкие исторгли пронзительный крик.

Стас с разбега влетел в техничку, сомкнув руки на ее шее.

Но слишком поздно! Ее крик уже улетел в другой конец коридора. Оттуда долетел шелест бумаги и звонкий шлепок – это охранник уронил на пол журнал.

Техничка дернулась, пытаясь обернуться, увидела Стаса – его яростно оскаленный рот, перекошенное злобой лицо – и ее глаза расширились от ужаса. Если бы не пальцы Стаса на ее шее, она завопила бы еще раз. А так – только придушенно захрипела.

Но теперь это было не важно. Первый крик охранник услышал... Из другого конца коридора послышался топот. Тяжелые ботинки громко бухали по мраморному полу.

– Эй! Что случилось? – тревожно крикнул охранник на бегу.

Стас заскрипел зубами. От досады и ярости сводило челюсти. Всего какие-то доли секунды! Черт возьми! Не хватило совсем чуть-чуть!

Техничка замолотила руками, пытаясь вырваться. Но стиснутые пальцы еще крепче сжались на ее шее. Стас вздернул ее в воздух и со всего размаху приложил головой о крашеный бетон. Техничка обмякла в его руках.

Чертовы доли секунды! Он опять опоздал! Все дальнейшее не имело значения.

За его спиной шаги охранника замедлились, теперь тот крался.

– Эй! Что случи... – охранник осекся, замерши у входа в комнату. – М-мать... – голос охранника задрожал. Как и пистолет в его руке.

Внутри Стас все бил техничку головой о стену. А вокруг него, по всей крошечной комнате, залил кровью пол и стены, валялось что-то распотрошенное. Даже не понять, что это было...

Стас отбросил труп технички и развернулся к охраннику, оскалившись. Ну, да-

вай же! Быстрее, сколько можно тянуть?!

Руки охранника тряслись. Но не до такой степени, чтобы он промахнулся с пяти метров.

В уши ворвался грохот выстрела, Стаса ударило в грудь, отбросило к стене. Потом обожгло живот. Выстрел, еще выстрел, – от ужаса охранник решил всадить в него всю обойму.

В голове загрохотали тысячи колоколов. Стас провалился в темноту.

1.

Небо низкое, серое. Бесформенное, словно программисты бога пожалели полигонов.

И всю ночь снились кошмары. Тоска.

Стас хмуро глядел в окно, зябко дрожа под простыней, и из всех сил не хотел идти на работу.

Некоторые думают, что игровой цензор – классная работа. Целый день играешь, а тебе за это еще и деньги платят. Стас тоже так думал – пару лет назад, когда шел устраиваться цензором.

Но ведь цензоры не просто играют. Они проверяют игры на уровень жестокости и насилия. А для этого ведут себя в игре так, как не каждый маньяк сможет.

Теперь Стас ненавидел свою работу. И это сказывалось на результатах. Последнее время шеф как-то нехорошо косился. И справедливо, между прочим, косился – за дело. Как бы не уволил!

2.

– Привет! Как дела? – Андрей выпустил в потолок струю дыма, любуясь игрой завихрений.

– Отлично, – соврал Стас. – А у тебя?

– Нормально. Кстати, тебя шеф хотел видеть.

Стас вздрогнул. Этого только не хватало. Если шеф хочет видеть кого-то с утра пораньше, это значит одно из двух... При чем повышение Стасу точно не грозило.

– Зачем? – тревожно спросил Стас.

– А он мне докладывал? – ухмыльнулся Андрей. – Не знаю. Нам из Питера какого-то практиканта прислали. Может, чтобы ввести его в курс дела?

Стас хмуро уставился в окно. Практикант... Хорошо, если все дело в практиканте.

3.

В приемной шефа за своим столиком сидела секретарша Лидочка, хорошенькая белокурая куколочка. На диване развалился незнакомый молодой парень.

– Доброе утро, Стасик, – защебетала Лидочка. Она доложила шефу о приходе и мило улыбнулась Стасу: – Сейчас, подожди минутку, он с кем-то разговаривает по телефону.

Стас присел рядом с парнем. Это и есть тот самый практикант из Питера?

– Привет, – добродушно улыбнулся парень.

– Привет. Это ты к нам из Питера?

– Угу. – Парень протянул руку. – Михаил.

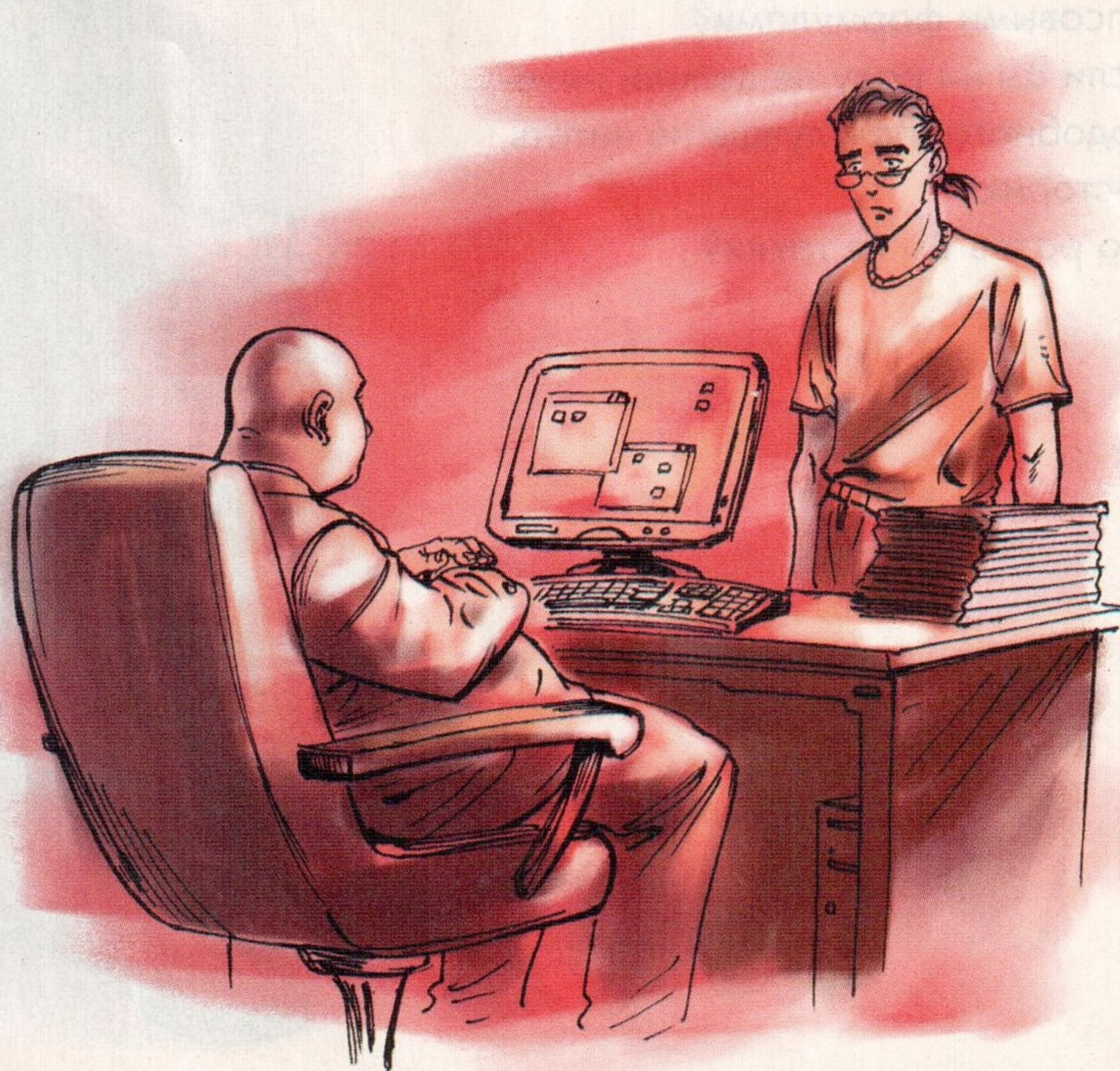
– Стас.

Завязался ни к чему не обязывающий треп. Стас поглядывал на Лидочку – не пора ли к шефу? Лидочка безмятежно шелестела глянцевыми страницами и прихлебывала кофе.

– Слышал, что у америкосов случилось? – без умолку болтал Михаил.

– Нет, а что?

Стас с трудом выдавил вежливую улыбку. Ну какое ему дело до американцев, когда его самого вот-вот уволят? Или



Михаил говорит об их коллегах, американских игровых цензорах?

- У них один цензор проверял фэновский самопал, - с готовностью выдал Михаил. - А та игрушка специально так сделана, чтобы имитировать обстановку реального игрового клуба. Ну, вроде прикола. И все в игре так сделано, что не разберешь, вышел ты уже в реал или еще в игре. Так этот цензор запутался. Шестерых замочил, пока понял, что уже в реале! - Михаил радостно усмехнулся. - Круто?

- Угу, - равнодушно кивнул Стас.

Он слышал эту байку не один десяток раз. Первый раз еще задолго до того, как поступил на курсы подготовки цензоров. Все эти байки - чистое вранье. Уж кто-кто, а профессиональный цензор не мог спутать реал с игрой.

Но байки на то и байки, чтобы играть на нервах впечатлительных и неопытных. А Михаил еще только практикант.

- Стасик, иди, - позвала Лидочка.

4.

Шеф долго молчал.

Взгляд в монитор, пальцы задумчиво крутят колесико мышки. Клик, клик, клик.

Стас топтался перед столом, не решаясь присесть. Все... точно увольнение.

Наконец шеф поднял глаза - серо-стальные, блестящие, почти как ртуть. И взгляд у них такой же. Растекается по тебе, обволакивает, затекают в каждую щелочку, добираясь до самого сокровенного...

Стас поежился.

Шеф неспешно прокашлялся и тихо начал:

- Стасик...

Стас похолодел. Все в отделе знали, в каких случаях шеф становился до ужаса тактичным и ласковым.

- Результаты вашей работы в последнее время значительно ухудшились...

И это еще мягко сказано. Стас затаил дыхание. Ну, все...

Шеф помолчал.

Клик, клик, клик. Узловатый палец шефа ни на миг не прекращал мучить колесико. Клик, клик, клик.

Этот звук ужасно нервировал Стаса.

- Постарайтесь хорошо выполнить сегодняшнее задание, - вдруг едва слышно сказал шеф, заглядывая Стасу в глаза. - Хорошо?

Стас судорожно сглотнул. Пронесло!

Он поспешно кивнул головой. Опомнился, быстро выдавил:

- Да-да. Конечно, Константин Сергеевич!

Шеф покивал головой в такт каким-то своим мыслям, разглядывая Стаса. Едва заметно махнул рукой:

- Идите.

5.

- Ну, как? - ухмыльнулся Андрей.

- Последний шанс, - мрачно отозвался Стас, щелкая питанием бэкапа.

- А как задание? Сложное?

Стас пожал плечами и зацелкал по клавиатуре, входя в сеть и скачивая свою вводную на сегодня.

- Вира-клуб "Реальность грез", - прочитал Стас.

Вира получила распространение толь-

ко в клубах - уж очень дорогое это удовольствие: чтобы просчитать реалистичный игровой мир, нужны мощные компьютеры; для полной имитации всех пяти чувств нужны шлемы вира-контакта, а каждый шлем стоит, как приличная вилла; да и сами вира-игры стоят очень недешево.

- Очень оригинальное название, - ухмыльнулся Андрей. - Круче только "Явь мечты"! А что там?

- Три дня назад директор клуба был в "Лире".

- Это такая полупиратская фирмочка? - вспомнил Андрей. - И наши поисковики думают, что директор купил в "Лире" какой-то нелегальный свежачок?

- Догадливый какой, - буркнул Стас.

Если в игре окажется повышенный уровень жестокости и Стас сможет это доказать, тогда вира-клуб оштрафуют.

- А мне сегодня опять какую-то туфту для мелюзги проверять, - пожаловался Андрей. - Котят, волчат... Число когтей и клыков на одно звериное рыло - муть... Везет тебе! Кровищи, небось, по колено будет... эх! - мечтательно вздохнул он.

И вдруг - резко вспорол воздух рукой, словно кого-то тыкал ножом:

- БИХ! - выдохнул Андрей, зверски оскалившись.

Стас вздрогнул и поспешно опустил глаза, похолодев. С большинством своих коллег по работе он меньше всего хотел бы столкнуться в обычной жизни... Особенно в темной подворотне.

6.

Огромный черный джип медленно крался по новому микрорайону. В затемненных стеклах скользили новенькие двухэтажные коттеджи, крытые красной черепицей. Джип рыскал между домиками уже битых полчаса.

- М-мать... - шипел Стас в кабине, обливаясь холодным потом.

Он крутил распечатку с дорогой к вира-клубу и так и эдак, но найти клуб не мог. Капли пота стекали по лбу, оставляя соленые дорожки. Стоило представить шефа, читающего отчет Стаса: так, мол, и так, заплутал в трех коттеджах, провалил задание, даже не добравшись до клуба, - и сердце бешено молотилось в груди, а лоб снова покрывался испариной. Не спасал даже хваленый немецкий климат-контроль.

Клуба не было. Ну не было его! Домики, подземный гараж...

Стас заморгал. Только сейчас заметил.

Он взревел и ударил по тормозам.

Скрежетнув колодкой, джип встал.

Справа был не въезд в подземный гараж. Это был въезд в вира-клуб.

Крошечная вывеска, на ней одно лишь название, выведенное неброским шрифтом, без единого пояснения.

- Бизнесмены недоделанные, чтоб вас! - от души пожелал Стас. - Кто же так делает!

Такого бездарного размещения клуба он не видел ни разу. Ни рекламного щита, ни хотя бы указателя на поверхности! Без поводыря не найдешь.

Стас съехал вниз. На стоянке для клиентов было не густо. Зеленый "сааб", последняя модель "мерседеса" - и все. Вообще удивительно, как и эти-то двое нашли клуб!

Вдоволь наругавшись, Стас порылся

в служебной сумке, нашел кристалл с "телом" и сунул в карман. Выбрался из джипа и развязной походочкой направился к входу.

Под ложечкой предательски засосало. Клуб не внушал уважения. Вдруг здесь только стандартный набор из лицензированных игр? Ужас! Придется возвращаться несолоно хлебавши. И доказывать шефу, что ты не верблюд...

7.

Охранник был бравый. Щеки - кровь с молоком, плечи в метр. На одном боку из открытой кобуры торчал здоровенный "Хеклер-Кох" сорок пятого калибра, на другом - навороченный шокер. Поверх формы бронежилет. Словно кто-то собирается брать вира-клуб штурмом!

Охранник смерил Стаса железобетонным взглядом и угрюмо пробасил:

- Добро пожаловать.

- Привет, - кивнул Стас и прошел мимо.

По коридору к нему уже спешила девчонка в белом халатике и с дежурной улыбкой. Типичная техничка.

- Добро пожаловать в "Реальность грез"! - радостно отрапортовала она и повела Стаса за собой.

Они прошли первый подземный этаж, спустились по лестнице.

В холле за лестницей их ждал еще один охранник. Тоже с "хеком" и шокером, тоже в тяжелом бронежилете поверх униформы. Последний писк моды, что ли?

Техничка повела Стаса по длинному коридору.

- Сюда, пожалуйста, - она ввела его в свободную кабинку.

В крошечной комнате едва развернуться. Все место занимает огромное кожаное кресло. Над креслом нависает "шлем" вира-контакта - два центнера мазеров, процессоров и прочей машинерии на здоровенном кронштейне.

Стас забрался в кресло.

- Вы со своим "телом" или поставите стандартное?

"Тело" - признак настоящего игрока. Чтобы не привыкать к новому игровому телу в каждой игре, можно оцифровать свое реальное тело и движения. Получается игровое "тело". Движок игры моделирует движения по этой оцифровке, и игрок двигается и чувствует себя, как в реале.

Последний раз Стас снимал оцифровку совсем недавно, две недели назад. Если не считать крошечного следа от ожога на левой ладони, то в игре с хорошим движком отличить игровое "тело" от реального почти невозможно.

Стас протянул техничке кристалл с "телом". Девчонка с уважением посмотрела на Стаса, загнала кристалл в драйв и протянула палм с меню.

Стандартный набор игр. Семнадцать блокбастеров, но все проверенные-перепроверенные. Все эти игры уже были лицензированы, и цензору с ними ничего не светило.

Черт, неужели придется возвращаться ни с чем?

Стас, волнуясь, облизнул губы и с надеждой посмотрел на техничку.

- Это все, что мы можем предложить, - смущенно улыбнулась техничка. Выдержав

ла паузу и тихо закончила: - Из лицензированного.

Стас едва сдержал радостный возглас. Значит, были еще и нелегальные игры! Притвориться равнодушным стоило большого труда, но Стас смог.

- Жаль, - скучно начал он. - Кажется, мне именно про вас рассказывали, что есть у вас какая-то новая игрушка...

Техничка смерила Стаса оценивающим взглядом.

- У нас есть одна новая игрушка, но она еще не прошла официального лицензирования.

Всего одна? Стас чуть не взвыл. Наверняка это "Тигры джунглей" или "Темные телочки". Обе игры он уже проверял, и даже по два раза, но... Он ведь не простой игрок. Его цель - выявить в игре самые кровавые моменты, провоцирующие игрока на насилие и жестокость, и доказать, что игра должна быть запрещена. Тогда клуб, предложивший эту игру, будет хорошенько оштрафован.

Но все дело в том, что обе эти игры Стас не смог завалить. Третий раз играть не было смысла... Стас знал свои возможности. Не сможет он завалить эти игрушки.

Пусть это будет другая игрушка!

- И интересная? - спросил Стас.

Он затаил дыхание, ожидая ответ. "Телочки" или "Тигры"? Или же - тьфу-тьфу! Что-то новое, что можно попытаться завалить?

Техничка достала из кармана халатика еще один палм.

- "Московская миссия", - гордо объявила она.

Это еще что за зверь такой? Стас не слышал о такой игрушке. Даже с превью не сталкивался. Он взял второй палм.

Так. Шпионская история в центре мафиозной Москвы... смелый и отважный агент... борьба за кристалл с секретной информацией...

Стас вздохнул. Чтоб их всех! Кажется, такая игрушка не будет особенно кровавой. Как он влип...

- Очень реалистичный движок, - нежно ворковала техничка над ухом. - По заказу нашего клуба выполнена специальная локализация первого уровня игры. Уровень до мелочей повторяет обстановку нашего клуба! - с гордостью доложила она.

Стас оживился. Если локализацию делали наши родные программисты-ламеры, то... вечная память игровому балансу!

Ведь это шанс! Ошибки в балансе игры на руку цензорам. В любом случае, он ничего не теряет.

- Давайте, - решил Стас и протянул кредитную карточку. - Пять часов.

8.

С тихим жужжанием шлем вира-контакта опустился на голову. На глаза наехали окуляры с мягкими накладками. Внутри - крошечные лазеры. Тончайшие лучи будут разворачивать изображение прямо на сетчатку глаза. Изображение ярче и четче, чем в реале.

Уши закрыли огромные наушники. Противофазное подавление шумов в тот же миг отсекало все внешние звуки.

Стас вдруг перестал чувствовать тело - это включились сотни мазеров, подающих

имитацию запахов, тактильных и моторных ощущений прямо на нейроны мозга. Во время игры они считывают и гасят все нервные импульсы, идущие из мозга на мускулы; игроку кажется, что он двигается, на самом деле он неподвижно сидит в кресле.

Ни света, ни звука, ни тела. Совсем ничего.

Потом вдали вспыхнуло розовое зарево, и на Стаса с ревом понеслось название фирмы...

9.

Вступление было скучное и путаное.

В Москве из секретного военного института похищена информация о боевых вирусах. Предатель, майор ФСБ, спрятал кристалл с информацией в вира-клубе.

Смешно... Руки бы сценаристам оторвать за такое! Ну да фиг с ним. Что там дальше?

Найти кристалл, выйти на заказчика и обезвредить предателя-майора должен отважный сверхсекретный агент... - тут предлагалось вставить желаемое имя. Можно свое.

Фигня какая. А, черт с ним! Стас видел игрушки и похуже. В конце концов, он не игрок, он - цензор. Сюжет игры интересовал его в сугубо утилитарных целях.

Итак, первый эпизод. Человек заказчика должен забрать кристалл из вира-клуба. Чтобы сесть на след этого человека, отважный агент посетил вира-клуб как обычный игрок.

Неплохой задел... для цензора.

Старт!

Зеленоватое меню пропало. Опустилась тьма.

10.

Тьма ушла. Красноватый сумрак. Перед глазами - отъезжающие окуляры. Шлем вира-контакта уехал вверх. Он лежал в кресле, в кабинке вира-клуба.

На миг Стас замешкался.

Показалось, словно аппаратура вира-контакта дала сбой, и он в реале, так и не начав играть. Кабинка совершенно такая же, как та, что была в реальности.

Впрочем, техничка предупреждала его: локализация по их заказу, полное подобие реальному клубу. Так и должно быть. Просто непривычно.

- Придумают же, - усмехнулся Стас. - Так и шизофреником недолго стать. Особенно цензору.

Одежда была обычная. Как и в реале, на теле были джинсы, "казаки" и черная шелковая рубашка.

Он поднялся с кресла и подошел к двери. Выглянул в коридор. Зеленые стены, как и в реале. Такой же черный пол, такие же желтые лампы. Никого.

Если в самом деле использован план реального клуба, то за поворотом должен быть холл с охранником и выходом на лестницу. А с другой стороны?

Ладно, сначала надо проверить уровень реалистичности. Для цензора это важнее всего.

Стас вышел в коридор.

Справа и слева плотно прикрытые двери в кабинки вира-контакта. Осторожно ступая по мраморному полу, Стас двинулся в конец коридора, противоположный от ох-

ранника и выхода на лестницу. Осторожно тронул ближайшую дверь.

Дверь легко поддавалась. Такая же кабинка, из которой он вышел. В кресле никого.

Стас двинулся к следующей двери. Чуть приоткрыл ее - и замер.

В кресле кто-то сидел. Стас зашел и плотно прикрыл дверь. Нервно облизнулся.

Это всего лишь игра. Но когда движок безукоризненно имитирует реальность - невольно начинаешь и думать, как в реальной жизни. И так же опасаться. Потому что цензоры ведут себя в игре весьма специфично.

В кресле сидел молодой парень. Невысокий, чахлый подросток. Это хорошо, что хрупкий.

Стас оглядел комнату. Ничего подходящего. Но на ногах у парня были ботинки со шнуровкой... Стас присел на корточки и стал расшнуровывать ботинок.

Парень ничего не чувствовал. Шлем вира-контакта исправно подавлял ощущения от реального тела, заменяя их на игровую симуляцию. Вытащив шнурок из ботинка, Стас подергал его в руках. Хороший шнурок: узкий, прочный.

Пора поработать.

Стас склонился над парнем и обвил шнурок вокруг его шеи. Затем отключил вира-контакт.

Шлем пошел вверх, парень недовольно открыл глаза.

- В чем дело?! - возмутился он ломающимся голосом. - Я же сказал, что на пять часо...

Парень замолк. Стас так стянул шнурок, что лицо парня налилось кровью. Парень задергался, попытался отбить руки, даже пару раз брыкнулся, но это не помогло. Стас навалился на него всем телом и еще сильнее стянул шнурок.

Но просто так убить парня Стас не мог.

Цензоры исследуют игру на жестокость. А оценка жестокости напрямую связана с реалистичностью и длительностью страданий игрового персонажа. Выработана даже специальная шкала для оценки жестокости игры, есть свои единицы измерения - лембеды.

Порог, за которым игра будет запрещена - пятьсот лембед. А простое убийство безоружного - всего десять лембед. Да и то, если уровень реалистичности в игре неотличим от реальности. А это еще надо определить.

Нет, просто убить этого парня он не мог.

Стас замахнулся и врезал ему в пах. Еще раз. Парень беззвучно взвыл. Заметался в кресле, извиваясь под Стасом, но не смог ничего сделать. Он был гораздо слабее и уже задыхался. Вот-вот потеряет сознание.

Стас отпустил шнурок. Лево́й рукой прижал голову парня к подголовнику, чтобы лицо не моталось - и воткнул указательный палец ему в правый глаз.

Желудок подпрыгнул к самому горлу. Стас закрыл глаза - но тотчас же заставил себя открыть их. Его профессия требовала: он должен оценить реалистичность игры.

Десяток лет назад игровые персонажи были манекенами без внутренностей. Теперь персонажи все больше напоминали

виртуальные пособия для студентов-медиков. Чем выше правдоподобие, тем дороже оценивается каждая жестокость и убийство.

В этой игре правдоподобие было на уровне. Все, что он сделает, будет оценено по максимуму.

Парень молотил руками, с хрипом втягивая воздух. Стас снова натянул шнурок, чтобы парень не заорал.

- Любишь зарплату, люби и людишек потрошить! - пробормотал Стас, подбадривая сам себя. Но как же он не любил свою работу...

Он зажмурился от отвращения - и нажал пальцем на второй глаз...

11.

Через пять минут Стас выглянул из кабинки. Изувеченный труп парня дал ему пятьдесят две лембеды.

Точнее, принесет. При условии, что Стаса не арестуют и не убьют за десять игровых минут. Если уж движок игры дает игроку возможность убивать и мучить, - тогда сценаристы должны позаботиться, чтобы в игре была неотвратимость наказания. Чтобы никакой маньяк, привыкнув к собственной безнаказанности в неотличимой от реальности игре, не начал резать людей и в реале. Если же игра дает возможность замучить без всякого возмездия - таких игр точно не должно быть. Цензоры для того и нужны, чтобы отбраковывать такие поделки.

Стас огляделся. Пока тревоги нет.

Неплохое начало. Если он сможет набрать пятьсот лембед, то игрушка будет запрещена, а он останется на работе. Но для этого надо постараться.

12.

Третья комната была пустой, а в следующей был здоровый мужик. Лицо заросло сизо-черной бородой, огромные волосатые лапы - как чудовищные клешни.

Голыми руками с ним не справиться. Нужно какое-то оружие.

Стас вернулся в коридор и прокрался в конец, противоположный холлу с охранником. Осторожно выглянул за угол. Две кадки с пальмами, двери в туалетные комнаты. Замечательно.

Он зашел в мужской туалет и плотно закрыл дверь. Подошел к зеркалу над умывальником и подергал его. Зеркало подалось - висело на шурупах. Стас снял его, замахнулся и грохнул зеркало на пол. Стекло гулко лопнуло, в стороны брызнули осколки.

Стас сморщился от оглушительного звука. Вся надежда только на звукоизоляцию и сладкую дрему охранников.

Он выбрал длинный острый осколок - тридцать сантиметров, почти кинжал. Только без ручки. Так всю руку в нарезку превратить можно.

Стас выглянул в коридор. Все тихо. Звукоизоляция действительно отменная. Охранник в том конце коридора ничего не слышал.

Он вернулся в комнату с трупом подростка. Снял с него замшевую курточку и обмотал ею конец осколка. Теперь можно было колоть и рубить, не боясь поранить руку.

Стас прокрался в комнату с бородачом.

Здоровый бугай. Лучше бы просто его убить, но... простое убийство взрослого сильного мужчины - семь лембед. Дополнительные лембеды идут за зверства, за страдания... пусть даже и игровых персонажей.

Стас подошел к мужику, прикинул, куда бить. Замахнулся - и только теперь ткнул клавишу отключения вира-шлема. И едва шлем сполз с бородатого лица - рубанул осколком по бедру.

- А-а-а! - заорал мужик.

Мужик, не переставая орать, сумасшедшими глазами смотрел на свою разрезанную ногу, не веря в происходящее. Прямо как живой. Наконец перевел взгляд на Стаса - и тут же получил осколком зеркала в живот.

На этот раз Стас ударил несильно. Нужно было выжимать страдания, а не просто убить этого здоровяка.

И зря. Мелькнул здоровый волосатый кулак - и Стасу показалось, словно на него налетел грузовик. Перед глазами вспыхнули и замелькали ослепительные искры, в затылок с хрустом что-то ударило.

Стас помотал головой, приходя в себя. От удара его отбросило к стене. На несколько секунд он вырубился, - мужчина, рыча от боли и пережимая артерию на ноге, успел вывалиться из кресла и полз к двери, отчаянно матерясь.

- Ах ты... - зарычал Стас и бросился за ним.

Тот пытался приподняться, дотянуться до ручки. Он слабел на глазах. Но упрямо полз в коридор за помощью.

Стас рубанул ему по щиколотке.

Мужик заорал с новыми силами, перевернулся, лягнул Стаса ногой. Не сильно, но болезненно - прямо в пах.

- Ты меня достал, - зашипел Стас и стал профессионально шинковать грудь жертвы...

13.

Когда мужчина затих, Стас слез с него. Он весь был в крови. На черных джинсах и рубашке кровь казалась обычными пятнами от воды. Но пропитанная кровью одежда коркой присыхала к телу.

Ладно, это все не в реальности. Можно и потерпеть.

Теперь не мешало бы засеивиться.

- Сейв, - приказал Стас.

Ничего не произошло.

- М-мать... Save! - тщательно выговорил Стас. - Сохранить игру!

Без разницы. В чем дело?

Пару минут Стас перебирал различные формулы выхода, но все безрезультатно. Неужели в этой недоделанной игре нельзя засеивиться на этом этапе? Тогда он зря радовался. Полигон удачный - для цензора, - но без промежуточных сейвов будет очень трудно. Не сможет он набрать нужные пятьсот лембед...

- Чтоб вас всех! Выход!

Никакой реакции.

Стас заморгал глазами.

- Escape!

Опять ничего не произошло.

- Дьявол! Я что, и выйти не могу с этого дурацкого полигона?! Безрукие программисты! Локализацию без глюков сделать не могут!

И что теперь делать? Черт с ними,

с сейвами... Выйти-то ему как? Почему нет выхода?

И вдруг вспомнился практикант, с байкой об американском цензоре, который проверял игру и не заметил, как вышел в реал...

По спине промаршировали мурашки.

А что, если он действительно так и не вошел в игру, а ходит по реальному вира-клубу? Что, если аппаратура вира-контакта сглючила, и он "вышел" из вира-шлема не в игре, а в реале?..

Под ложечкой предательски засосало.

- Бред! - одернул себя Стас. - Не может такого быть! Просто безрукие программисты!

Но что он скажет шефу, если не смо-



жет завалить эту игрушку? Черт... уволят, точно уволят... Он обессилено рухнул в кресло.

- Неужели я должен подохнуть на этом полигоне, чтобы выйти?! - возмутился он.

И захлопал ртом. После слова "выйти" все вокруг подернулось пеленой, перед ним мерцало меню.

Надо было просто сесть в кресло, и уже потом вызывать меню.

- Пр-ри-идурки! - оценил Стас разработчиков игры.

14.

Засейвившись, он вернулся в игру.

Выбрался из кресла, тщательно вытер ноги о палас, чтобы не оставлять следов, и выглянул в коридор.

И сразу же услышал цоканье каблучков.

Стас замер. Цокало в холле перед туалетными комнатами. Потом смолкло. Женщина зашла "попудрить носик".

Замечательно! Женщина в игре - это не только рисованная смазливая мордашка, но еще и в полтора раза больше лембед, чем с мужика!

Стас бесшумно двинулся по коридору.

Но успел пройти всего два шага. Опять раздался стук каблуков - но теперь сзади. Далекий, приглушенный, - но шаги приближались. Кто-то спускался по лестнице с первого этажа. Наверно, игровая техника.

Стас нервно сглотнул. Если она сейчас войдет в коридор, и увидит его замызганную кровью одежду, испачканные руки и словно сочащийся кровью осколок стекла... Криков будет много. А в холле у лестницы охранник с пистолетом. И еще один на первом этаже.

Не было никаких сомнений, что игра действительно до мелочей имитирует обстановку реального клуба. А в реальном клубе два охранника с пистолетами.

В холле тихо переговаривались.

Ага. Техничка пришла поболтать с охранником. Может, и не только поболтать... Да что уютно, только бы она не выглянула в коридор!

А если выглянет? Куда? Назад?

Нет, вперед! Ко второму входу, и в женскую туалетную комнату!

Стас шагнул вперед, - и опять остановился. А если женщина выйдет из туалетной комнаты раньше, чем он успеет войти? Увидит его, закричит - и охранник непременно ее услышит.

Куда?! Что вперед, что назад - сильный риск быть замеченным раньше времени. Черт!

Стас затравленно огляделся, и...

Ближайшая дверь справа была приоткрыта. Вот он, выход!

Женщина, что пошла "попудрить носик", вышла именно оттуда - и туда же вернется. Прелестно. Даже бегать за ней не придется.

Стас тотчас нырнул в комнату. Все верно: женщина вышла из этой кабинки - на широком подлокотнике лежала сумочка. Рядом висел прозрачный шелковый шарфик.

И неплохой шарфик. Стас скрутил его жгутом, подергал. Прочный, удобный. В коридоре застучали каблуки.

Стас метнулся за дверь. Главное, не дать женщине закричать. В холле охранник и техничка. Любой подозрительный шум они услышат, и поднимется паника.

Стук каблуков ближе, ближе...

В комнату вошла женщина. Она обернулась, прикрывая дверь, - и тут же шелковый шарфик затянулся на ее шее, не давая крикнуть. Стас пихнул ногой дверь и поволок женщину к креслу.

15.

Через десяток минут Стас выбрался наружу. Его пошатывало. В игре был отменный уровень детализации. Он чувствовал себя подонком. Хуже, просто нет слов. Спокойно смотреть на свои руки он не мог. И сил оставаться в комнате не было.

Привалившись к стене в коридоре, он долго приходил в себя. Как он себя ненавидел...

Но работа прежде всего. Надо было сейвиться. Вдруг генерирование новых персонажей в игре производится псевдослучайно, и не в самом начале игры? Маловероятно. Но после того как оказалось, что сейвиться можно только сидя в кресле, он готов был ожидать от разработчиков игры

чего угодно.

Надо быстрее сейвиться. Но возвращаться в ЭТУ комнату он не мог. Он сделал шаг к соседней кабинке - и тут в холле снова заклацали каблуки. Техничка в холле куда-то шла. Вдруг сюда? Надо спешить!

Стас нырнул в ближайшую комнату. Пустая. Стас быстро забрался в кресло, вызвал меню и засеивился.

Облегченно выдохнув, он вновь вернулся в игру.

16.

Темнота расступилась.

И снова Стаса пробрало. Все было как в реальности.

А что, если будет сбой в программе? Игра не внушала особенного доверия. Вот так вот вылетит он в реал, сам того не заметив, и будет потрошить реальных людей...

Опять вспомнился практикант из Питера со своей байкой про американского цензора.

В этой игре такое вполне могло быть. Всего один сбой или собственная ошибка - выбрал не тот пункт меню - и привет.

Детализация такая, что от реала не отличишь. И игровой полигон в точности повторяет обстановку клуба. Нарочно не придумаешь!

- Ладно, это все сказки, - подбодрил себя Стас. - Да и не про нас это!

Он мог проверить, в реале он или в игре.

"Тело" было оцифровано две недели назад. А неделю назад он немного обжег ладонь. На реальном теле был след ожога.

Проверить это было смешно. Но...

Стас поднес к лицу левую ладонь.

Ожога на ладони не было. Да и могло ли быть иначе?.. Но теперь-то нет никаких сомнений, что он в игре.

Он встал, приоткрыл дверь и выглянул в коридор.

По коридору удалялась техничка. Белоснежный халатик колыхался в такт ударов каблуков - цок, цок, цок.

И тут она свернула к той комнате, где он убил женщину. Он не закрыл дверь. Осталась щелочка, и это привлекло техничку. Дьявол, как неудачно!

Техничка открыла дверь. Но не зашла. Нога так и повисла в воздухе. Зато легкие исторгли такой вопль, что заложило уши.

Она дернулась назад, обернулась...

Стас нырнул обратно, но слишком поздно. Она его заметила.

Он быстро захлопнул дверь. Крик остался за дверью... как и два вооруженных охранника, которые обязательно услышат этот вопль.

Стас крепче перехватил осколок зеркала и сжался за дверью. Сейчас прибежит первый охранник, с этим здоровенным "Хеклер-Кохом". Двенадцать патронов сорок пятого калибра...

- Это тебе не мелочь по карманам тырить, - пробормотал Стас и нервно облизнулся.

Минуту ничего не происходило. Может, техничка не заметила его? Ему просто показалось?

И тут дверь распахнулась. Не просто распахнулась - ее так пнули, что она словно вылетела. Пластик двери врезал Стасу

по лицу, вбив затылок в бетонную стену, в глазах вспыхнули искры. Стас едва не потерял сознание. Ничего не видя, он вывалился из-за двери, замахнулся и наудачу махнул осколком зеркала. И кого-то зацепил - на руки брызнула теплая кровь, кто-то дико заорал.

И тут же загрохотали два пистолета, набивая Стаса свинцом. Больно-то как...

Его выбросило в меню.

17.

- Сволочи! - зашипел Стас и снова загрузил последний сейв.

Он снова выглянул в коридор. Снова орала техничка. Он снова дал ей заметить себя, а потом нырнул в комнату.

Но теперь он встал не за дверью, а с другой стороны.

Медленно текли секунды. Стас сглатывал пересохшим горлом и крепче перехватывал осколок. Игра игрой, а адреналина столько, словно это все в реальности. Сердце молотилось в груди, как отбойный молоток.

Кажется, прошло уже гораздо больше минуты.

Может быть, охранники повели себя иначе?

И тут дверь распахнулась от мощного пинка, ручка с грохотом врезала по штукатурке, а в комнату влетел охранник.

Стас рубанул его осколком по шее.

И тут же в грудь ударила пуля.

Второй охранник остался в коридоре, выбрав позицию по всем правилам - чуть правее двери, чтобы простреливать место за левым косяком...

Стас рухнул на колени и получил пулю в голову.

18.

Стас не сдался. Он снова загрузил этот же сейв.

Потом еще раз. И еще...

Через десяток лоудов Стас признал: справиться с охранниками невозможно.

Если бы охранник сразу шел осматривать комнаты, не дожидаясь напарника, - все было бы замечательно. Но после крика технички охранники действовали только вместе. А против двоих крепких парней с пистолетами Стас был бессилен. К тому же, они точно знали, где он.

Куда в комнате он не становился - за дверью, слева от двери, за креслом, в любом случае его убивали.

Он попробовал не выглядывать из комнаты, чтобы техничка не заметила его. Но... минута ожидания превратилась в пять, а потом все повторилось.

- Ладно, фиг с вами, - раздраженно пробормотал Стас, в очередной раз любясь зеленоватыми пунктами меню. - Попробуем убить техничку до того, как эта стерва заорет!

19.

Быстро проверив ожог на левой руке, он слетел с кресла, схватив с подлокотника осколок зеркала, и подбежал к двери. Вылетел в коридор и бесшумно помчался за техничкой.

Он почти догнал ее.

Он был уже в паре метров, когда она распахнула дверь в женскую комнату

с трупом и заорала.

Стас налетел на нее, ударил, но слишком поздно.

В холле зашелестели страницы, и что-то со смачным шлепком упало на пол. Глянцевый журнал.

- Эй! Что там? - заорал охранник в холле и затопал к коридору.

Стас нырнул в комнату и закрыл дверь.

Техничка у его ног тихо застонала.

Но пока было не до нее.

Прижавшись к стене за дверью, он облизнул пересохшие губы и крепче перехватил осколок.

- Давай, милый, - молил Стас охранника за дверью. - Не жди напарника, на фига он тебе? Ты же не знаешь, отчего она орала? Ну, иди же...

Но охранник не шел. Прошло десять секунд, двадцать...

Что он делает? Проверяет двери, все подряд? Хорошо, что комнаты, где Стас уже убивал, дальше от охранника, чем эта. Охранник будет не так собран.

- Ну, где же ты! - взмолился Стас. - Давай! Сейчас же прибежит второй!

А с двоими сразу он не справится.

Ручка на двери пошла вниз... плавно, очень плавно...

Стас затаил дыхание. Занесенная для удара рука с осколком мелко подрагивала от долгого напряжения. Ну же!

И тут дверь прыгнула на него. Ударила по лицу, искры в глазах ослепили Стаса. Он наугад махнул осколком, кого-то задел... загрохотали выстрелы, в голову ударило...

Все повторилось.

В другой комнате, но что это меняло? Опять два охранника, опять два пистолета, - и опять зеленые точки меню после пули в голову.

20.

- Кто же так сейвится-то, а? - шипел на себя Стас. - Надо было сразу сейвиться, а не исходить в коридоре соплями! Нашел место, этику с эстетикой спаривать! Блин! Если бы не распускал слюни, было бы минут пять резерва! А теперь какой-то секунды не хватает!

- Загрузить!

Тьма расступилась, шлем отъехал. Он быстро проверил ожог на руке, подхватил с подлокотника осколок зеркала и вылетел в коридор, но на этот раз помчался в другой конец. За спиной завопила техничка, впереди за углом шлепнулся журнал.

- Эй! Что там? - заорал охранник.

Замерши перед поворотом в холл, Стас считал его шаги. Раз, два, три, - теперь охранник как раз за углом. Пора! Стас рванулся из-за угла, замахнувшись осколком. И тут же получил пулю в живот. Охранник бежал с выхваченным и взведенным пистолетом...

21.

- Руки за такие сейвы надо отрывать! - рычал Стас на самого себя, потихоньку зверея.

Проклятая техничка! Это уже был вызов, натуральный вызов ему! Тут уже было дело принципа.

Стас снова загрузил сейв, проверил ожог, вылетел в коридор и еще раз попытался убить охранника, когда тот выбегал

в коридор из холла. С тем же успехом, что и первый раз.

Тогда он попытался догнать техничку прежде, чем та заорет. Не удалось.

С трудом подавив зубовой скрежет, Стас задумался, с ненавистью глядя на зеленое меню.

- Если не проверять ожог на руке, времени вполне может хватить, - пробормотал Стас. - Но если вдруг именно в этот момент аппаратура сглючит, и вместо игры я окажусь в реале...

Стас чертыхнулся и решил все-таки проверить ожог на руке сразу после выхода в игру. В последний раз.

Ну а если и в этот раз он не успеет, тогда...

- Должен успеть! - рявкнул Стас на самого себя.

22.

...

...еще выстрел.

В голове загрохотали тысячи колоколов. Стас провалился в темноту.

23.

Опять это зеленое меню.

- А какого, собственно! - сквозь зубы прошипел он. - Проще руку не проверять. В конце концов, вероятность выпасть в реал, не заметив этого, ничтожно мала. Да и отличу я игру от реала!

Внутри кипела злость. Кто-то вылезал из глубины его подсознания, выдираясь с самого звериного дна, стряхивая шелуху цивилизованности, и наполнял Стаса колючей ненавистью.

Если Стас и хотел кого-то убить, так это ту чертову техничку!

24.

На этот раз он действовал молниеносно.

Шлем вира-контакта еще только понимался вверх, а он уже поднырнул под него, слетел с кресла и метнулся к двери.

Даже не стал подбирать с подлокотника осколок зеркала. Если догонит, он ее голыми руками порвет! Какие-то доли секунды выигрыша во времени, опять же.

Стас вылетел в коридор и бесшумно понесся за техничкой...

И на миг замешкался.

Все-таки был в игре элемент псевдослучайности. На этот раз техничка остановилась, оправляя белоснежный халатик.

Но времени размышлять не было. Она поворачивалась к двери и вот-вот краем глаза могла заметить Стаса...

А ему до нее еще десять метров... Он, не останавливаясь, побежал дальше.

Вот она сделала последний шаг к двери, потянула ее на себя...

И тут он налетел на нее. На этот раз он успел!

В самый последний миг она почувствовала его - неуловимое движение воздуха - и обернулась. И тут же получила прямо в лицо сокрушительный удар кулаком. Из разбитых губ брызнула кровь, техничка кулем отлетела глубоко в комнату, повалившись у кресла.

Вскрикнула, но Стас уже закрыл дверь.

Успел! Успел, черт возьми! Ну, теперь

эта дрянь за все ответит...

Только чем ее потрошить? Сбегать за осколком зеркала в ту комнату, где он сейвился? Опасно. Вдруг техничка оклемается, успеет выползти в коридор и позовет охранника?..

И тут он заметил длинную заколку в ее растрепавшихся волосах. Стас склонился над техничкой, выхватил заколку. В самом деле очень длинная. И острая - позолоченная сталь.

Техничка судорожно, с всхлипом, вздохнула, открыла глаза...

И Стас глубоко вонзил заколку в ее щеку. Техничка заорала.

Он раздвоился. Одна его половина хладнокровно и профессионально мучила техничку. Считала, что надо сделать, чтобы получить больше лембед, и дирижировала танцем стали в ее теле...

А вторая, забившись в угол сознания, с ужасом следила за этими руками, режущими и вспарывающими трепещущее тело, - и молила, чтобы все это быстрее кончилось.

Кончилось это не сразу, а через семь минут.

25.

Стас поднялся. С глаз словно упала пелена. Он вдруг увидел, ЧТО он сделал с телом. И тут же, рядом, лежала вторая распотрошенная... Накатил дикий спазм, Стас крутанулся в сторону, прочь от кровотокащих трупов, - и его вырвало.

В реальности, где было его настоящее тело, десяток мазеров врезал радиоимпульсом по нужной части мозга, и наведенные токи послали по нервам сигнал подавить спазм. В реале он совершенно спокойно продолжал сидеть в кресле.

Но здесь, в игре, его вырвало, и движок игры старательно дорисовал вкус желчи во рту.

Руки мелко дрожали. Ну и чудовище же он...

- Ну-ка, успокойся! - приказал себе Стас и до боли закусил губу. - Это всего лишь игра! Лучше думай, что делать с охранником?

Мысли в голове носились, словно лошади в горящей конюшне.

- Успокойся! Успокойся, я сказал! - процедил Стас.

Обтер о джинсы руки, липкие от крови, и сжал ладонями виски, заставляя себя сосредоточиться.

У охранника пистолет. Просто так напасть на него и убить шпилькой не получится. Помимо пистолета, у охранника еще и прекрасная реакция - это Стас уже выяснил, пока пытался убить техничку. Если напасть на охранника просто так, его опять застрелят. Что же делать?

Минуту он думал, потом сунул шпильку в карман и решительно открыл дверь.

- Помогите, помогите-е-е! - кричал Стас, испуганно подвывая.

Умело притворяясь прихрамывающим, побежал по коридору.

Знакомый судорожный шелест страниц, шлепок журнала о пол. Дробный топот охранника.

- Что случилось? - вынырнул в коридор охранник с пистолетом в руке.

- Там... там... - Стас замахал рукой назад,

изо всех сил притворяясь до смерти испуганным. - Быстрее, там...

Охранник уставился на забрызганного кровью Стаса.

- Быстрее! - жалобно позвал Стас.

Он умело споткнулся и рухнул на пол. Всем своим видом он показывал, что не опасен, - нет, нет, совершенно не опасен! - умело играл до смерти испуганную жертву.

Охранник замешкался над Стасом, помогая встать, потом побежал к приоткрытой двери в кабинку, где были трупы женщин. Стас семеня за ним, незаметно вытаскивая из заднего кармана заколку.

Охранник дошел до кабинки, заглянул - и обмер.

- М-мать... - просипел он.

Стас резко замахнулся и всадил заколку ему в шею.

В последний момент охранник как-то



почувствовал его движение за спиной, дернулся - и заковка чиркнула по шее. Вспорола кожу, брызнула кровь, но вену или артерию не задела.

А охранник уже крутанулся - и рука с пистолетом пошла прямо на Стаса...

Время растянулось, загустело, как янтарь. словно в жизни - испуг был так же силен. Стас успел вскинуть руку, попытался выбить пистолет из руки охранника, но лишь едва отвел руку с пистолетом в сторону.

Гроыхнул выстрел - и время вернулось к стремительному полету.

Левую руку ударило. Пуля ушла в стену справа от Стаса, но руку обожгло раскаленной волной из дула. Боль была самая настоящая - Стас чуть не потерял сознания.

Надо было выставить уровень боли ниже!

Завопив, он ударил охранника шпилькой в шею. На этот раз удар пришелся в самую артерию. А встречный удар охранника попал в челюсть.

Стас далеко отлетел и упал, больно ударившись спиной. Но охранник тоже получил свое - из его шеи фонтаном брызнула кровь.

Охранник зашатался, его глаза затуманились, пистолет выпал из руки. Он повалился на стену, потом сполз на пол.

Стас, пошатываясь после нокдауна, поднялся на четвереньки, подхватил с пола шпильку, подполз к охраннику - и судорожно замолотил шпилькой по его лицу и груди. Надо было успеть нанести как можно больше ударов, пока охранник еще мог что-то чувствовать, - каждый удар увеличивал сумму лембед.

Когда охранник обмяк, Стас, шумно сопя, обессилено привалился к стене.

Голова шла кругом. Хорошо охранник его приложил. Челюсть болела ужасно.

С лестницы донесся топот и крик:

- Что там у вас?!

Вот и второй охранник прибежал на крики и пальбу.

Стас метнулся к пистолету, поднял его, встал на колени и вскинул оружие на уровень плеча. Обожженная кожа на левой руке коснулся стальной рукоятки - и колючие иглы пронзили руку до локтя, ладонь нестерпимо заципало. Стас сжал зубы и стиснул оружие, готовясь стрелять.

Глубоко задышал, восстанавливая дыхание. Выдох раз, выдох два, выдох три, пауза...

Из холла выбежал второй охранник.

Увидев перед собой Стаса, изготавившегося стрелять, на мгновение опешил. Его рука с пистолетом замерла - и Стас выстрелил, целясь в кисть.

Пуля легла точно. Охраннику почти оторвало ладонь. Его пистолет с грохотом отлетел назад.

Охранник заорал и кинулся обратно, но Стас уверенно всадил пулю ему в лодыжку. Охранник рухнул, скрывшись за углом.

Стас судорожно выдохнул. Он рисковал, целясь в руку с оружием, а не в голову. Зато теперь он сможет убить охранника медленно, по всем правилам. И получить не пять, а двадцать четыре лембеды!

Он побежал за охранником, завернул за угол, но охранник уже заползал на лестницу, изо всех сил работая целыми рукой и ногой.

- Ладно, никуда ты не денешься, - пообещал Стас.

Он быстро вернулся в коридор, снял запасную обойму у убитого охранника и вытащил обойму из второго пистолета, подобрал шпильку. Распибал обоймы по карманам, сунул пистолет за пояс и побежал на лестницу, вытирая о джинсы скользкую от крови шпильку.

Он нагнал охранника в коридоре на первом этаже.

Услышав за спиной шаги, охранник судорожно обернулся. Он потерял много крови, дышал прерывисто и тяжело.

- Ты... ты... - выдавил охранник. - Ты, урод... это не игра...

Стас замер, от неожиданности чуть не выронив шпильку.

- Цензор, твою мать... - тяжело всхлипывал охранник. - Это не игра... ты уже в реале...

Стас заморгал глазами. Первый раз он встречал игру, где у персонажей была такая реакция на кровожадные действия игрока. А может, он в какой-то момент вышел в реал, сам того не заметив? Эта игра словно специально была сделана для этого...

Стаса затрясло. Нет, только не это...

И тут с мониторов на пульте охранника донеслись завывания сирен. Снаружи к клубу спешили машины милиции.

- Ах ты, тварь! - окрысился Стас. - Время тянешь!

Стас матюгнулся и подскочил к охраннику.

- Нет! Нет! НЕТ! - завопил охранник. - Это не игра! Правда! Не надо!

Он попытался откатиться прочь, но Стас уже пришел в себя. Мгновенно пригнулся - и всадил шпильку ему в ногу.

- А-а-а! - охранник замолотил по полу целой рукой.

26.

Но этого охранника пришлось замучить наспех - не хватало времени.

С пульта охранника все громче выли сирены милицейских машин снаружи. А Стас не мог позволить им запереть себя на этом игровом полигоне. Он уже набрал больше трехсот лембед. Впервые за последний месяц он был близок к тому, чтобы завалить игру.

- Ну, эту-то игрушку я точно завалю! - прорычал Стас.

Засейвиться! Немедленно!

Как жаль, что в спешке он забыл засейвиться сразу же после того, как убил технику!

- Сейв!

Ничего не произошло.

- Выход!

Без изменений.

- Выход! - взревел Стас.

И тут он вспомнил. Долбанные разраб-ботчики! Ну почему сейвиться можно, только сидя в кресле кабинки?! У-у, чтоб их!

Пока он спустится вниз, добежит до ближайшей кабинки, потом вернется - менты точно запрут его здесь.

Стас крутанулся на каблучках и рванулся вперед по коридору. Пнув ногой дверь, вылетел на стоянку.

Впереди лился свет - выезд на поверхность, оттуда несло завывание сирены.

Стас быстро огляделся. Служебная стоянка: две стареньких "десятки", "пятнашка" поновее. Гостевая стоянка...

Стас замер. Там стоял зеленый "сааб" и спортивный "мерс"... и огромный черный джип.

- А... а... - Стас захлопал ртом, словно выброшенная на берег рыба, мигом разучившись дышать.

Неужели...

Имитировать обстановку клуба - это одно. Но угадать, какие машины будут на реальной стоянке?..

Стаса затрясло. Как же так... Неужели он уже не в игре? Но когда он мог выйти в реал, сам того не заметив?

Нет, не может такого быть!

Он мотнул головой, сбрасывая оцепенение. Просто случайное совпадение!

Краем глаза он заметил сбегающих по спуску милиционеров - и метнулся за "пятнашку".

Озираясь, милиционеры пошли к входу. Крутятся вокруг "пятнашки", чтобы его не заметили, Стас пропустил их. Вынырнул из-за машины, упер локти в капот, целясь, - и передумал.

Пытаться убить двух вооруженных профессионалов сразу - опасно. И глупо. Вооруженный профессионал, убитый выстрелом, да еще на такой дистанции... жалкая пара лембед, не больше. А выстрелы привлекают к нему внимание остальных. Нет, ему нужна другая дичь!

Он дал им зайти внутрь, вынырнул из-за машины и, изо всех сил работая руками и ногами, почти взлетел по пандусу на поверхность - и оказался нос к бамперу со второй милицейской машиной, с визгом покрышек вынырнувшей из-за угла.

Стас метнулся к ближайшему коттеджу.

Позади щелкнули дверцы, в два голоса заорало:

- Стоять! Стреляю!

Стас еще надбавил - и в прыжке нырнул за угол. Еле успел. Над головой в стену с треском вкрутились две пули, следом прилетел грохот выстрелов.

Сзади взвыло сильнее - к вира-клубу выкатилась еще пара машин. Но Стас уже вскочил и рванул дальше - угол коттеджа прикрывал его.

27.

До пятисот лембед осталось совсем чуть-чуть. Всего пара полноценно замученных до смерти человек. Вот только времени их замучить не было - милиционеры совсем на хвосте. Да и где эта пара человек?

Стас добежал до угла коттеджа, повернул - и замер. К крыльцу коттеджа молодая мамаша тащила за руку маленькую девочку. Белые кудри, голубые глазенки, - ну просто прелесть. И лет - не больше пять. То, что нужно!

- Нет! - завопила мамаша, увидев Стаса. - Не трогайте нас, пожалуйста! Вот деньги! - она кинула в Стаса сумочкой, прижала к себе девочку.

Стас, не останавливаясь, подбежал к ним, - и просто чиркнул мамашу шпилькой по горлу. Некогда ему было с ней возиться.

Девчушка завопила, но Стас уже подхватил ее за волосы, словно котенка за шкурку, и потащил к крыльцу.

Только бы успеть!

- Мне нужно только десять минут!

Какая прелесть эти коттеджи "под запад": входные двери с окошком - ну просто чудо! Он врезал ногой по стеклу. Стекло треснуло, внутрь брызнули осколки. Ручкой пистолета он выбил острые края, просунул руку и открыл дверь.

Сзади, где-то за домом, кричали милиционеры, обходя коттедж с двух сторон. Вдали завизжала еще одна сирена. Черт, уже пятая машина! Сколько же тут милиции-то?!

- Дядя, отпусти-ите! - захныкал под мышкой тонюсенький голосок.

Стас сморщился. Противно убивать маленьких детей. Почти как живые...

- Заткнись! - рывкнул он, оскалившись,

и шлепнул ладонью по мордашке.

Девчушка замолчала, почти потеряв сознание от боли и ужаса.

28.

Прежде всего - засеивиться!

Стас бросил девочку на ковер и замесился по комнатам.

- Выход! Выход!

Где на этом полигоне места выхода?

Как на предыдущем? Нужно сесть?

Стас прыгнул на диван.

- Выход!

Бесполезно. Как же здесь засеивиться?!

Секунды утекали, - такие драгоценные секунды! Милиционеры вот-вот выберутся к двери коттеджа и ввалятся внутрь. А он никак не мог засеивиться!

Судорожно бегая по комнатам, за минуту он перепробовал все, что только можно. Но меню игры не вызывалось.

Черт, так быть не должно.

Глюк в игре? Или...

Стас замер. А что, если тот охранник, который обозвал его цензором, - не игровой персонаж? Что, если он в самом деле вышел в реал?

Ужас... Но разве он мог не заметить, как вышел в реал? Антураж игры очень походил на реальный вира-клуб, но его игровое "тело" - немного отличается от реального. В реале на левой руке есть крошечный ожог.

Стас поднял руку. Рука была в крови и грязи. Под этой черно-красной коркой кожа пузырилась от ожога - ему же обожгло руку, когда первый охранник в клубе стрелял! Дьявол!

Но он же каждый раз, когда начинал игру, проверял ожог. Даже если сейчас он не мог это проверить, все равно он сделал это раньше...

Стас вспомнил. Ему не хватало времени догнать техничку. Последний раз, когда он загружал сейв, он не проверял ожог на руке. И техничка последний раз вела себя немного иначе... А что, если он не загрузил старый сейв, а случайно вышел из игры?..

Стас сглотнул. Колени задрожали, он повалился на пол. Господи... неужели это все на самом деле?

Справа звякнуло, над головой свистнуло и в стену с грохотом вонзилось две пули.

Стас вышел из ступора. Нет, не может быть! Просто игра!

Он распластался на полу. Стреляли в окно. Стас взял окно на мушку, но не выстрелил. Пусть думают, что убили... В окно ударили, выбивая стекло, показался силуэт - кто-то лез внутрь.

Стас выстрелил. Человек со стоном рухнул под окном.

- Назад! Назад! - завопили снаружи.

Хлопнула дверь. Стас мгновенно развернулся и стал стрелять в прихожую. "Хеклер-Кох" в его руках ухал, как маленькая пушка. Одиннадцатимиллиметровые пули разносили отделочный пластик.

Стас стрелял, пока не кончилась обойма. Менты больше не пытались ломиться в дверь.

На ковре перед ним ребенок зашевелился и разразился плачем.

Стас перезарядил пистолет, подхватил девочку и рванул по лестнице на второй этаж. На первом этаже было слишком опас-

но - и дверь, и множество низких окон, через которые легко забраться в дом.

На втором этаже Стас нырнул в ближайшую комнату, огляделся. Шкаф, диван, столик... кресло. Как раз то, что нужно. Он швырнул девочку на диван и поволок кожаное кресло к выходу из комнаты. На пороге он повалил его.

29.

Позиция была хорошая. Верхняя часть лестницы видна замечательно. Всего в каких-то пяти метрах.

Внизу хлопнула дверь, загрохотали выстрелы, кто-то грузно рухнул на пол, дико воюя. Покатился, что-то сбив, и еще пару раз выстрелил.

- Чисто! - раздалось там. - Его здесь нет!

- Ну да. Идите сюда, крошки, - прошептал Стас.

- Помогите! - пискнуло сзади.

Проклятая девчонка!

- Он наверху! У него ребенок! - раздалось внизу.

По лестнице забухали шаги. Замолкли - там явно готовились к резкому рывку.

Стас сглотнул и крепче перехватил пистолет. Левая рука ужасно болела, но он терпел.

На лестнице затопали, и наверх выбежал милиционер. В глаза ему бросилось черное кресло, и первый выстрел он сделал туда. Пуля распорол кожаную обивку и застряла в кресле.

А Стас не промахнулся. Милиционера шатнуло, он взмахнул руками, выронив пистолет, и стал заваливаться назад.

Стас дал ему контрольный выстрел в голову, и милиционер с грохотом улетел вниз по лестнице, прямо на набегавшего следом напарника.

Стас перемахнул через кресло, выбежал к лестнице - и не прогадал.

Второй милиционер пытался выползти из-под убитого напарника. В три выстрела Стас попал в извивающееся тело.

Это был риск, но он выиграл время. Трое убитых здорово охлаждают их пыл. Теперь они будут готовить полноценный штурм. А он займется ребенком...

30.

Стас бросился в комнату. Девчонки не было.

На улице кричали, подъехала еще одна машина. В стекло ударила пуля. Кто-то стрелял по нему. Стас упал на четвереньки, подбежал к окну и опустил жалюзи. И тут же столкнулся нос к носу с испуганной мордашкой. Девчонка спряталась между диваном и стеной.

- А!.. - испуганно вскрикнула она и попыталась забиться глубже.

- Иди к папочке, - прорычал Стас, схватил ее за волосы и выволок из-за дивана орущее тельце. Намотав волосы на руку, оттащил ее подальше от окна.

- Мама! Мама! - причитала девчонка. - Отпустите, не надо!

И тут снаружи заскрежетало и раздался скрипучий голос, усиленный мегафоном.

- Не трогай ребенка! Ты окружен! Сопротивление бесполезно! Сдавайся!

- Щ-щаз, как же! - пробормотал Стас, нехорошо ухмыляясь.

- Не трогай ребенка! - ревели в окно. -

Если ты не тронешь ее, я обещаю, мы возьмем тебя живым!

Но Стасу это было до лампочки. Остаток нужной ему суммы лембед пицал и лежал на ковре перед ним.

Вот только немного времени ему было нужно. Пусть думают, что он не убивает девочку. Он зажал рукой ей рот. Милиционеры не должны были сразу понять, что он ее убил. Ему нужны были еще десять минут после ее смерти, чтобы лембеды за убийство были засчитаны целиком.

Вытащил из кармана шпильку, замахнулся...

И замер.

Ребенок смотрел прямо ему в глаза. И в этих синих глазенках был такой непередаваемый ужас и такая мольба...

“Прямо как живая”, – потрясенно прошептал Стас.

Рука бессильно опустилась. Перед ним лежал живой ребенок, и ее глаза под пушистыми ресницами молили его о пощаде...

– Это только игра! – прорычал Стас, уговаривая сам себя. – Только игра! Просто игра! Ее даже нет! Просто набор битов!

Но она так смотрела...

И, словно угадав его мысли, снова ожил мегафон. На этот раз другим голосом.

– Послушайте! Мы поняли, что произошло, – вещал уверенный бархатистый голос. – Вы играли в вира-клубе и сами не заметили, как очутились в реале. Поверьте, вы уже в настоящей жизни.

Стас замер. Уже второй раз игровые персонажи размышляли словно живые... Неужели...

– Это уже не игра! Пощадите ребенка! Это уже не игра, поверьте! Вы убиваете живых людей! – увещевал голос. – Пощадите ребенка!

Рука бессильно сползла с лица девочки.

– Дядя, не надо, – шептала она разбитыми губами, с ужасом уставившись на него своими голубыми глазенками. – Пожалуйста, не надо... я буду хорошо себя вести... не надо... мама... мама...

Слезы потекли по ее заляпанным кровью щекам.

Стас выронил шпильку.

– Это уже не игра! – несло с улицы.

Это не игра. Вот почему он не смог заставить себя здесь. Это не полигон игры, это уже реал.

– Господи, что я наделал...

За последний час он причинил столько боли, убил столько живых людей... и как убил... Стас содрогнулся.

Это было невыносимо. И этого никак не исправить.

И никак не избавиться от осознания того, что он сделал. Никак...

Никак. Кроме смерти.

Смерть.

31.

Эта мысль пришла как избавление.

Он медленно поднялся на ноги и шагнул к окну.

– Простите, я не хотел... – беззвучно зашептал он, закрыв глаза. – Я не хотел. Видит Бог, я не хотел... Я просто работал цензором...

Он сорвал жалюзи, вытянул руку и стал стрелять – в небо, чтобы никого не задеть.

Время тянулось невыносимо медленно.

Доли секунды растянулись в вечность – он жал курок раз за разом, и больше ничего не происходило. А потом снизу ответили. Первая пуля ударила в левое плечо. Его мотнуло и обожгло, но он устоял и продолжал стрелять. И в голове пульсировала только одно: “Быстрее бы все кончилось!”

На него обрушился град пуль. В живот, в грудь, в голову...

Он встретил их с радостью.

32.

И вдруг тьма расступилась. Сквозь веки пробился свет.

Наверно, это ад? Он открыл глаза.

От лица отъезжали окуляры, вверх поднимался шлем вира-контакта.

Накатило такое облегчение, которого Стас не испытывал ни разу в жизни. Это была всего лишь игра!

Возле кресла стоял его шеф. И тот парень, который представился практикантом из Питера. Теперь парень был без грима и не притворялся. Никакой он не практикант. Психолог он.

– Стасик, – вкрадчиво говорил шеф. – За последний месяц вы проверяли семь игр, потратили двести пять часов полноценного вира-погружения, оплаченных государством, но ни в одной игре не довели тестовую сумму даже до трехсот лембед. Проверка не в счет.

Стас вдруг все понял. Все кусочки мозаики сложились в единое целое: и то, зачем психолог под видом практиканта плел ему байки про американских цензоров; и почему вира-клуб “Реальность грез” был таким незаметным снаружи; и то, что там оказалась только одна не лицензированная игра, о ко-

торой он никогда не слышал, и почему на самом деле она до мелочей походила на реальный клуб; и почему в этой игре были такие реалистичные персонажи; и такая трогательная маленькая девчушка – все встало на свои места.

– Стасик, – говорил шеф, потихоньку распаляясь. – Вы неудовлетворительно прошли сегодняшнюю проверку на профпригодность. Собственно, вы ее совсем не прошли. Надеюсь, вы все понимаете? – Шеф сделал паузу, холодно разглядывая Стаса, словно прищипленного булавкой, но еще извивающегося таракана. – Завтра. Сами. Ко мне на стол. По собственному желанию.

Стас кое-как выбрался из кресла. Слова шефа струились по краю сознания, но куда-то проваливались. Думать сейчас он не мог. Пережитый ужас и внезапное избавление выбили из него способность думать. Стас на всякий случай кивнул и на негнущихся ногах вышел из комнаты. Его била дрожь.

Обеспокоенный психолог вышел за ним.

А распалившийся старший цензор еще долго месил воздух ладонями, словно убеждал кого-то невидимого:

– В конце концов, здесь не место нытикам и слюнтяям! Что это за моральные страдания, что это за пацифистская муть! Мы не благотворительностью занимаемся! Мы служащие министерства по борьбе с пропагандой насилия и жестокости, черт возьми!..

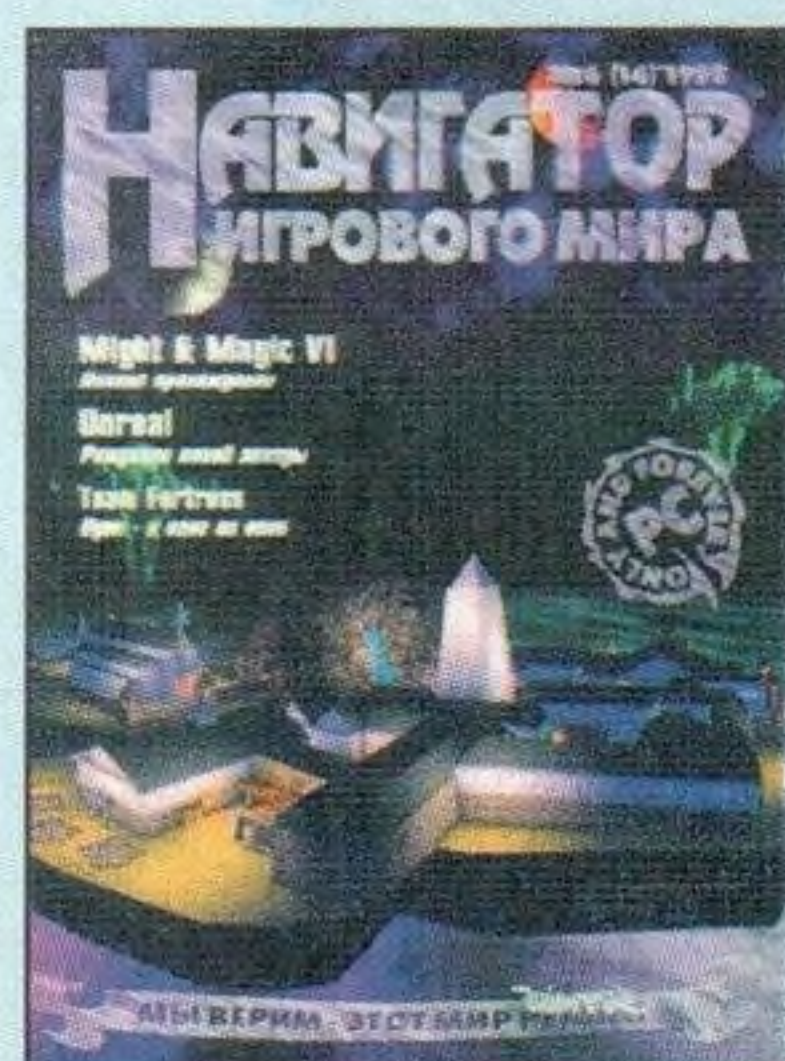
Старший цензор все говорил и говорил. С напором, изо всех сил стараясь кого-то убедить. Да только не было в комнате никого, кроме него самого.



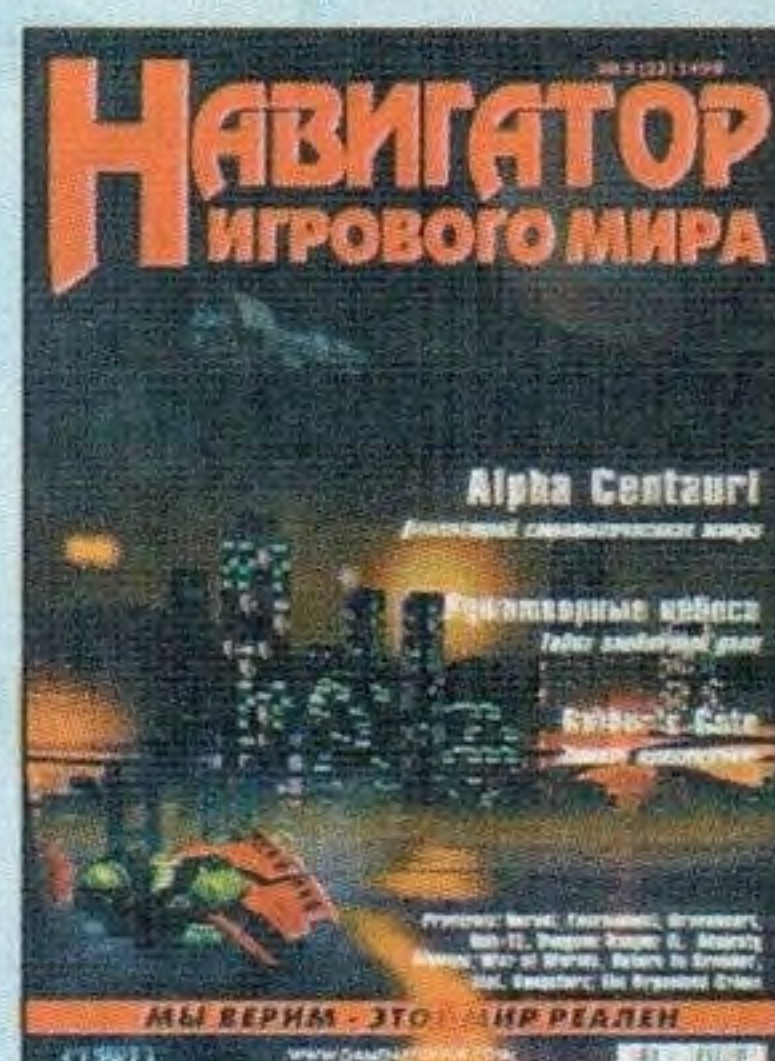
Уважаемые читатели!

Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице

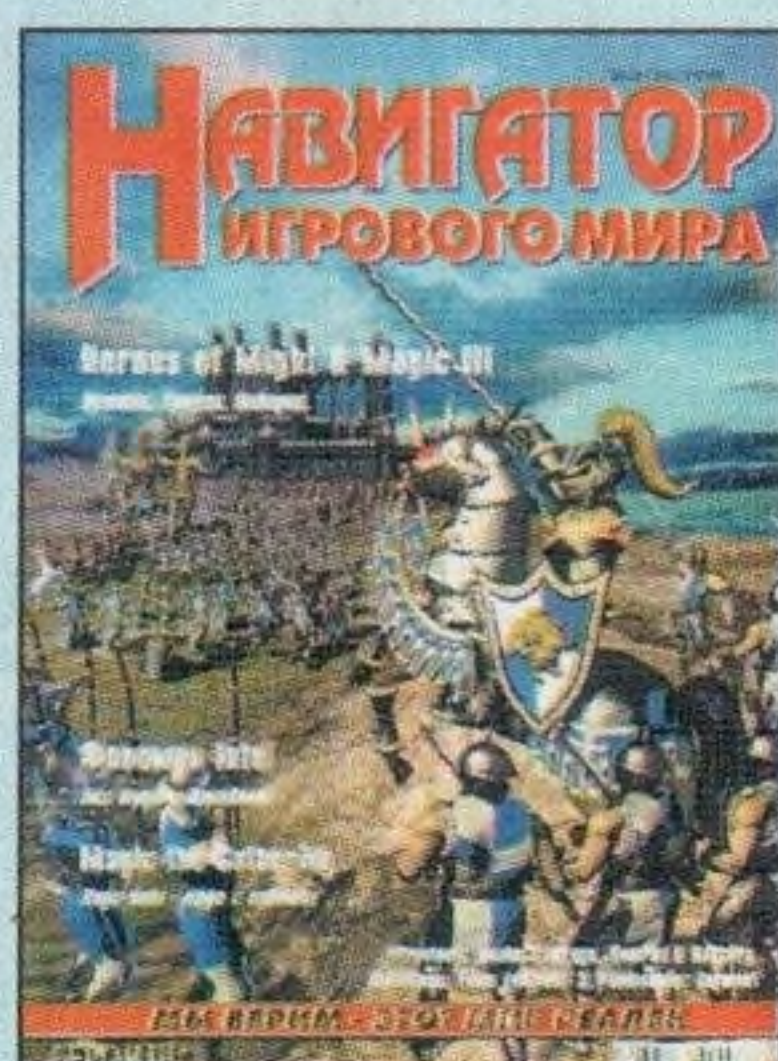
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



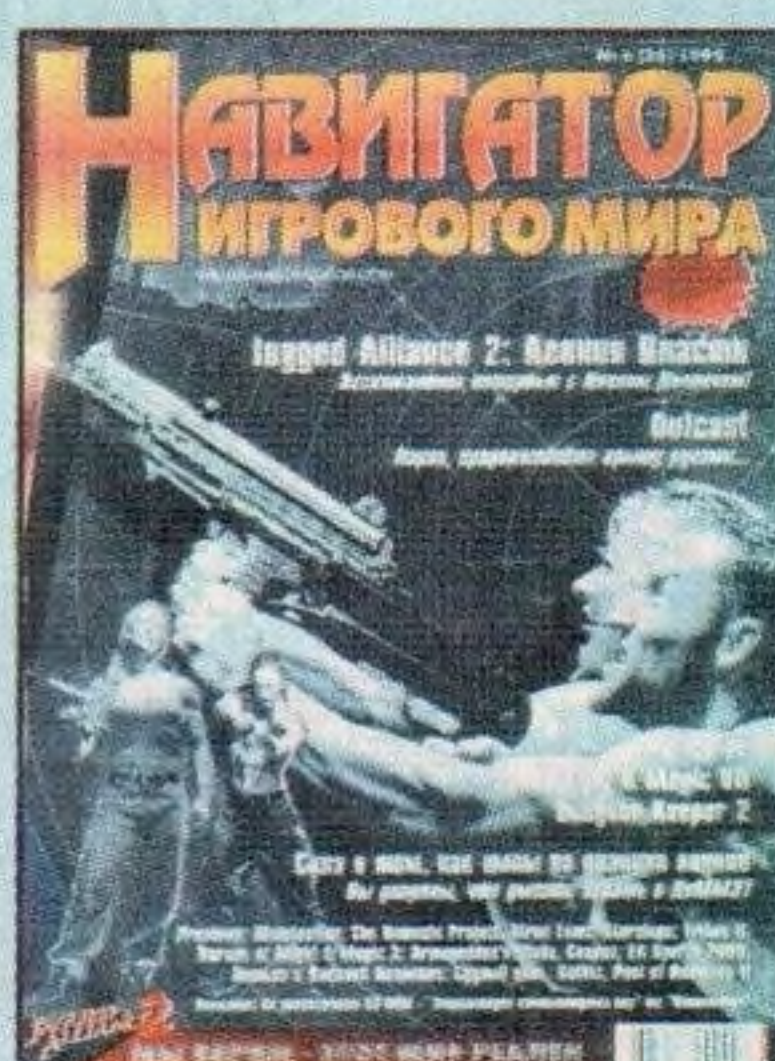
№ 6'98 - 20 руб.



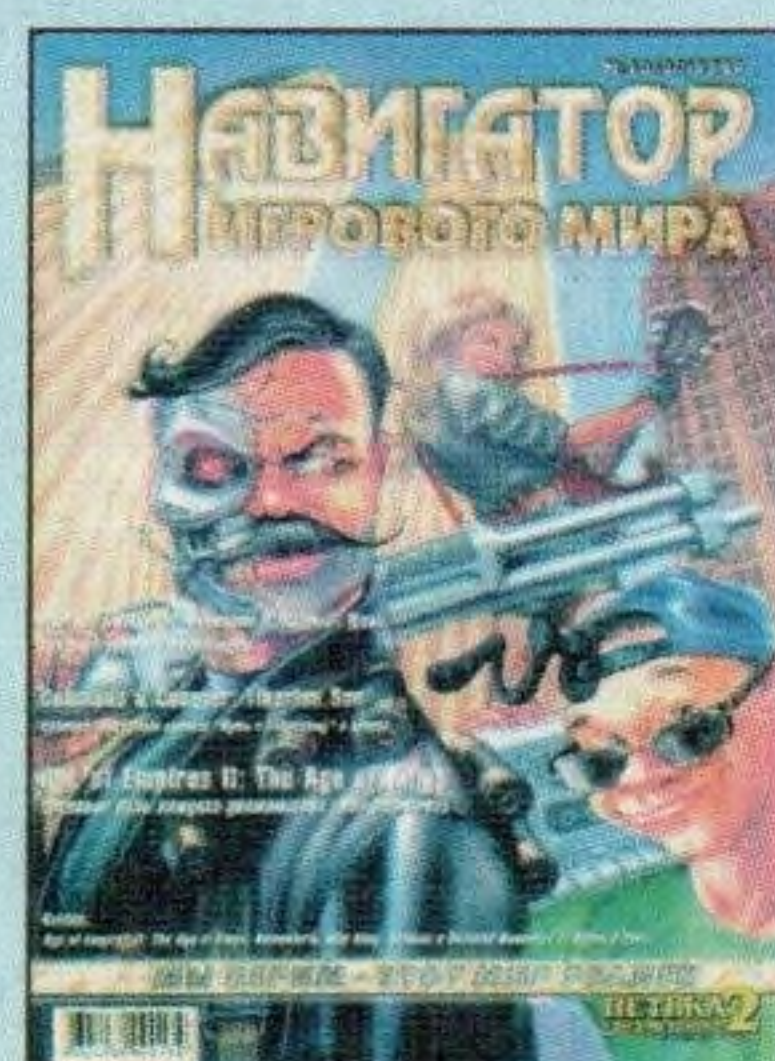
№ 2'99 - 20 руб.
+ CD - 32 руб.



№ 3'99 - 20 руб.
+ CD - 32 руб.



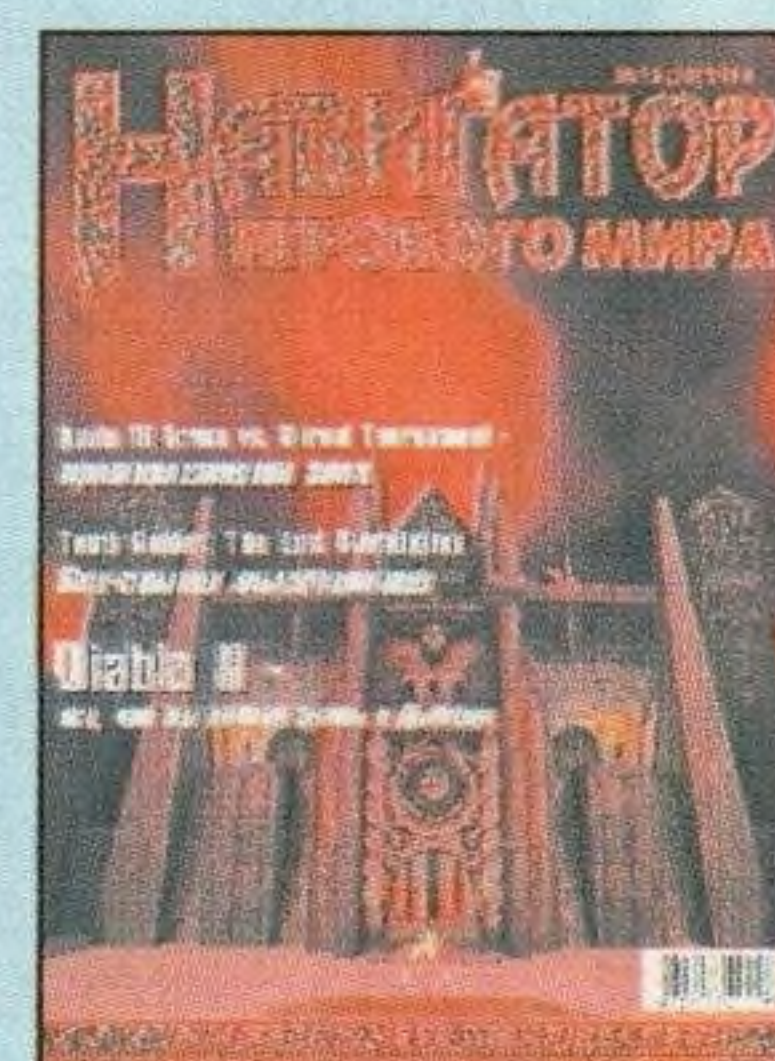
№ 6'99 - 20 руб.



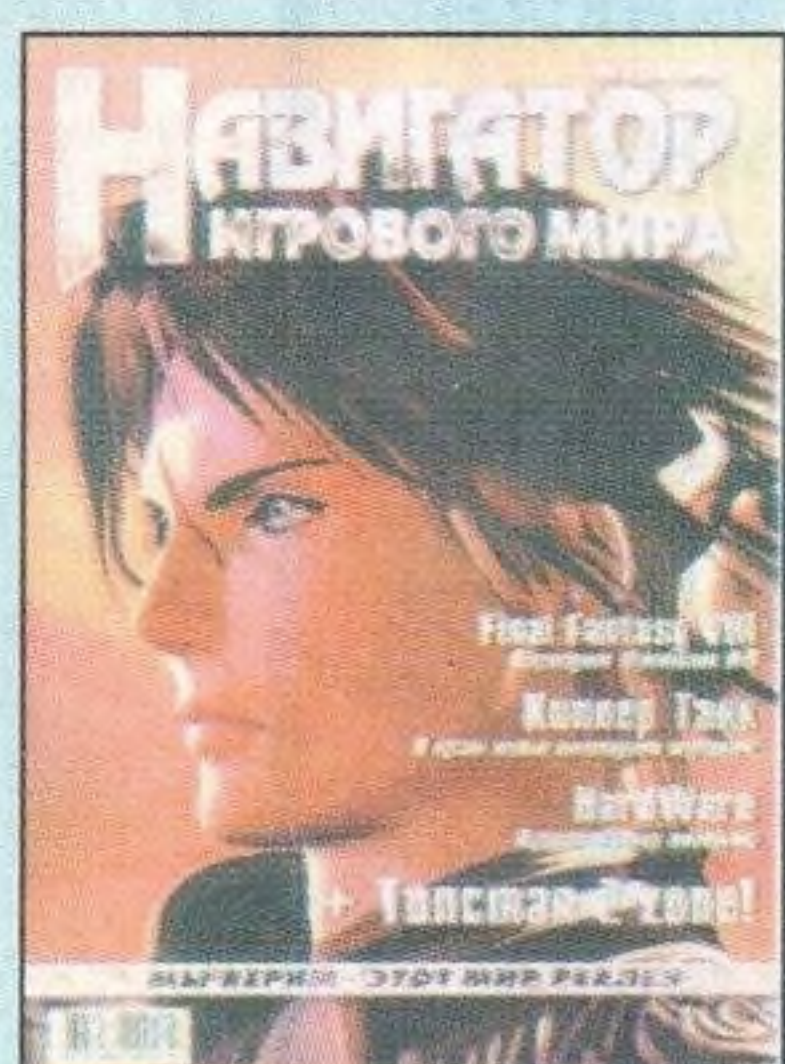
№ 10'99 - 20 руб.



№ 11'99 - 20 руб.



№ 12'99 - 30 руб.



№ 2'2000 - 30 руб.



№ 3'2000 - 30 руб.
+ CD - 42 р.



№ 4'2000 - 30 руб.
+ CD - 42р.



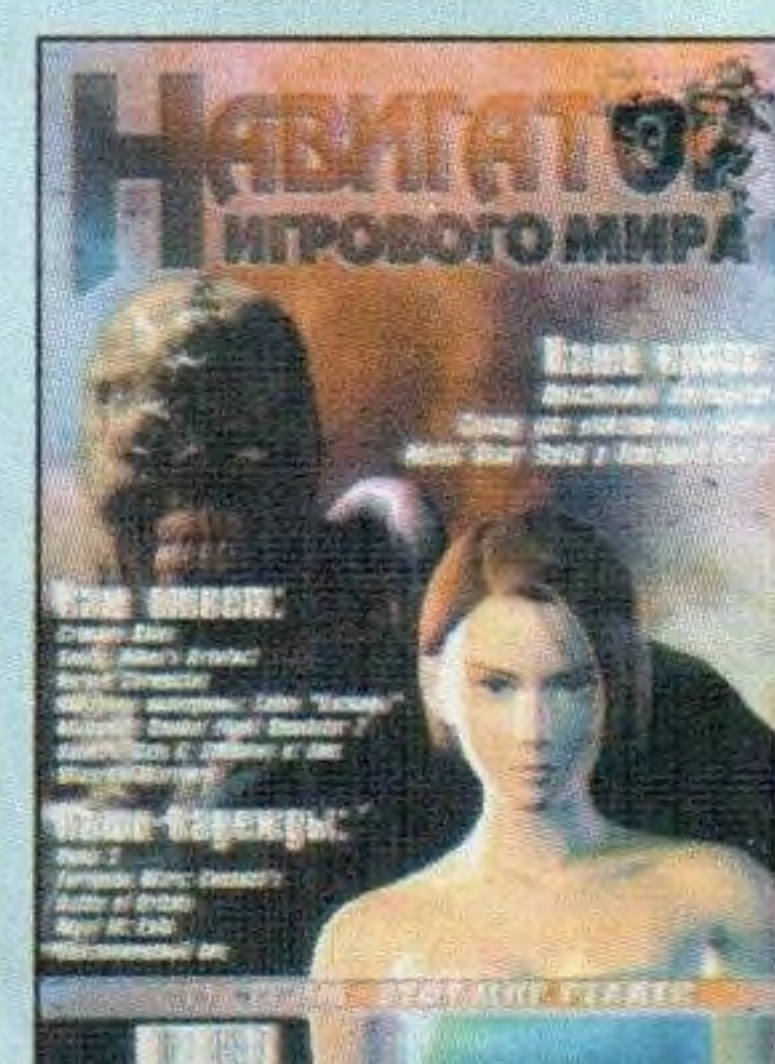
№ 6-7'2000 - 30 руб.



№ 9'2000 - 30 руб.
+ CD - 42р.



№ 10'2000 - 30 руб.



№ 11'2000 - 30 руб.



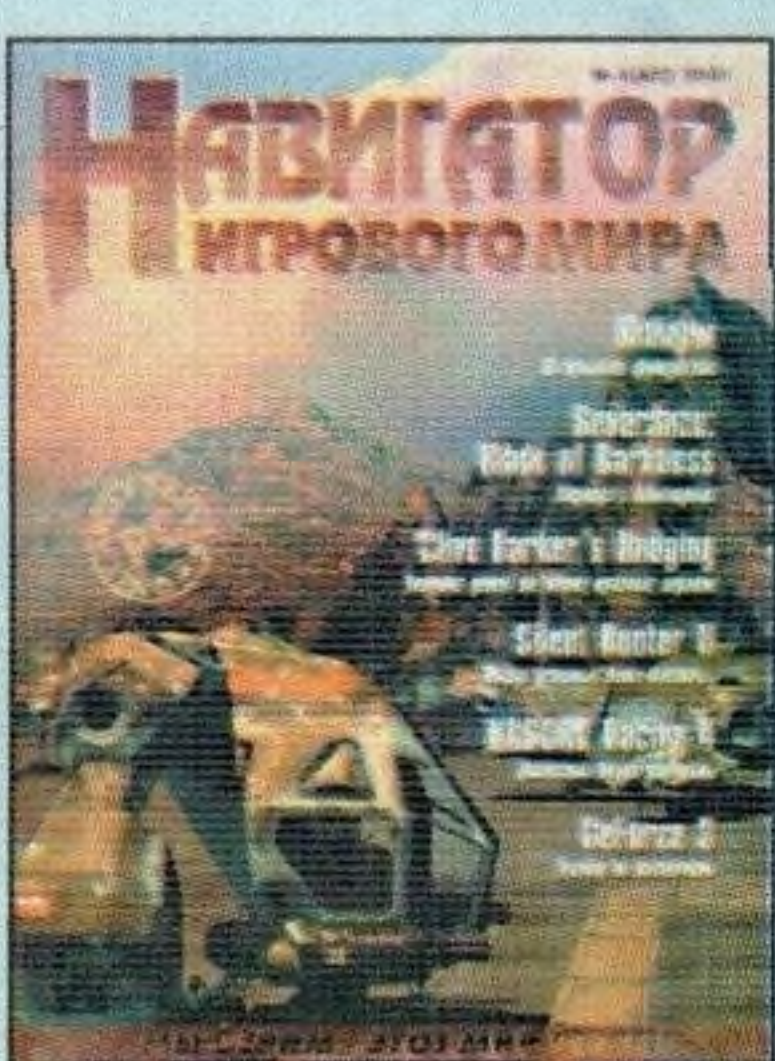
№ 12'2000 - 30 руб.



№ 1'2001 - 30 руб.



№ 2'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



№ 4'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



№ 5'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



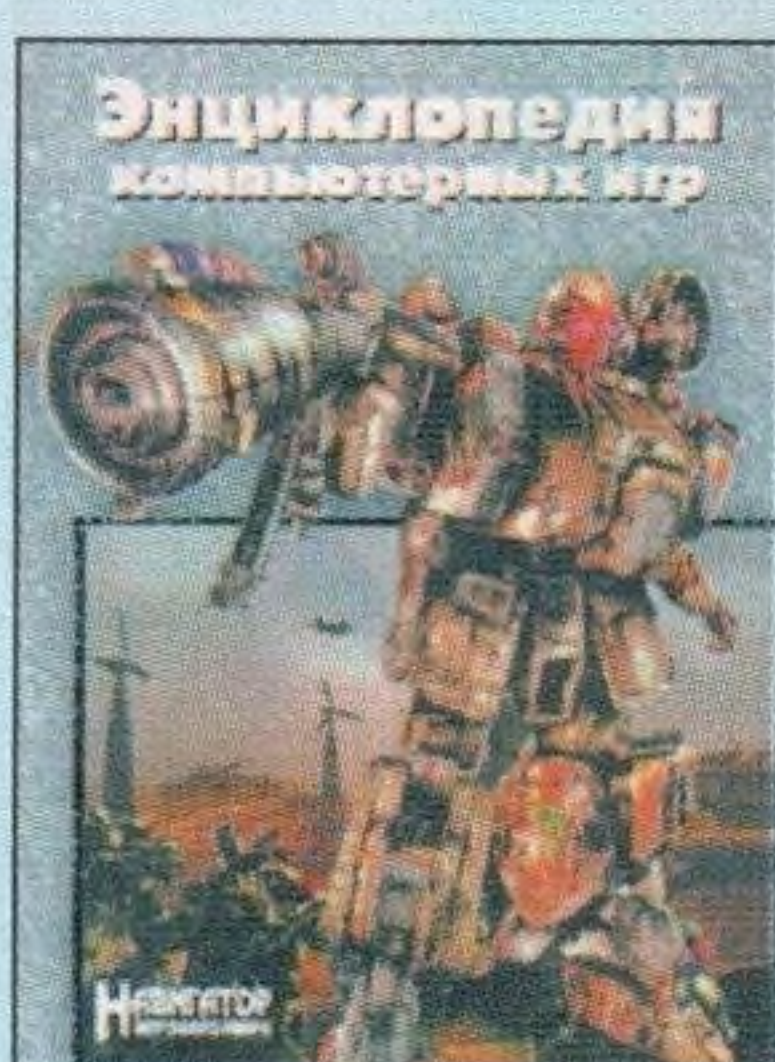
№ 8'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



№ 9'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



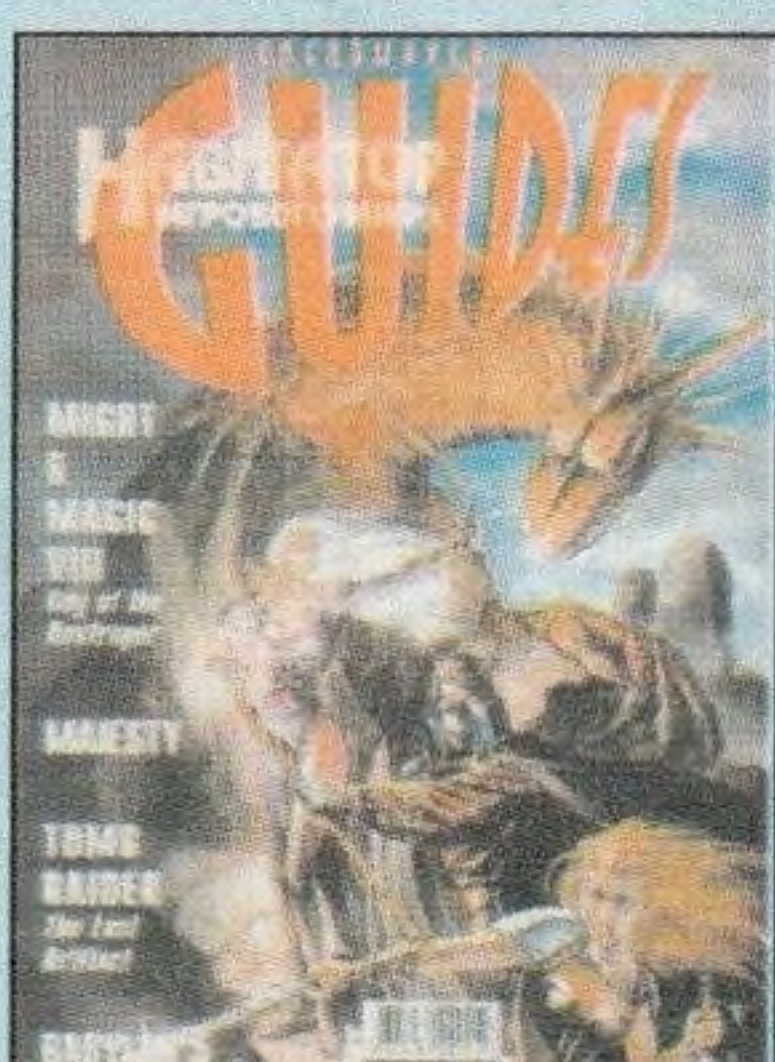
№ 8'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



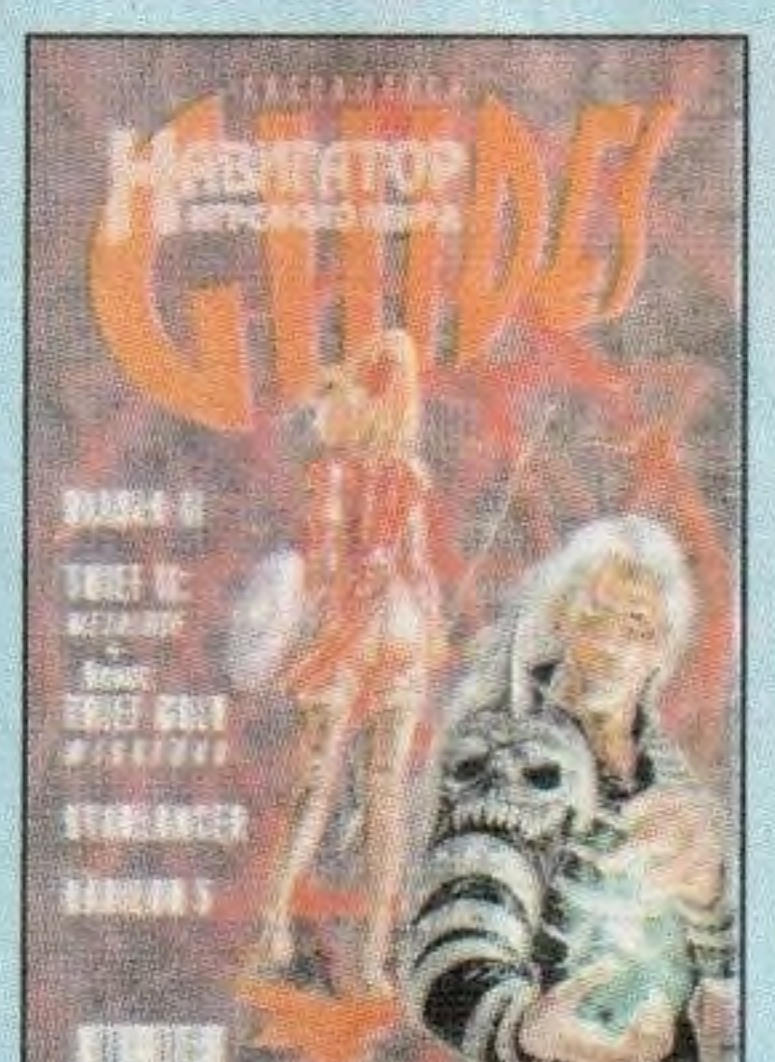
35 руб.



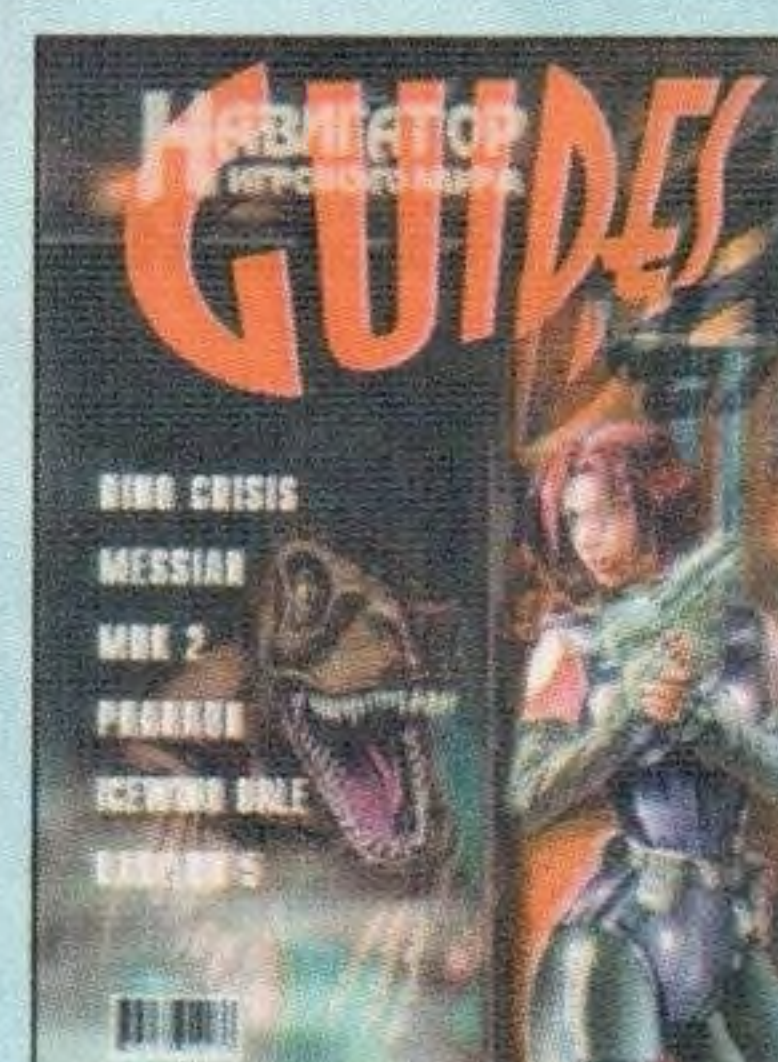
35 руб.



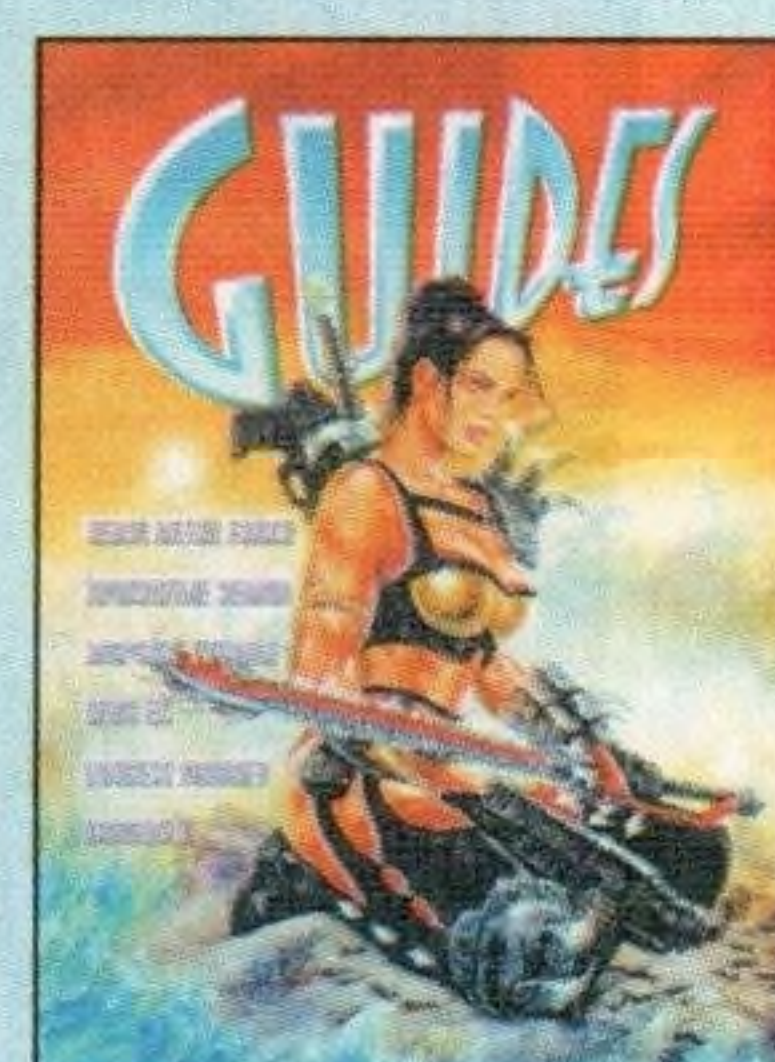
№ 1'2000 - 30 руб.



№ 2'2000 - 30 руб.



№ 3'2000 - 30 руб.



№ 4'2000 - 30 руб.

Для покупки нужно сделать заказ:

- по почте, отправив письмо по адресу:
123182, Москва-182, а/я 2
- или по электронной почте **navigat@aha.ru**.

В заказе укажите:

- требуемые издания
- почтовый индекс и адрес, по которому их нужно отослать
- фамилию, имя и отчество получателя
- общую сумму заказа.

Доставка осуществляется по почте, наложенным платежом.

Журналы можно заказать на нашем сайте, в разделе **"Сетевой магазин"**

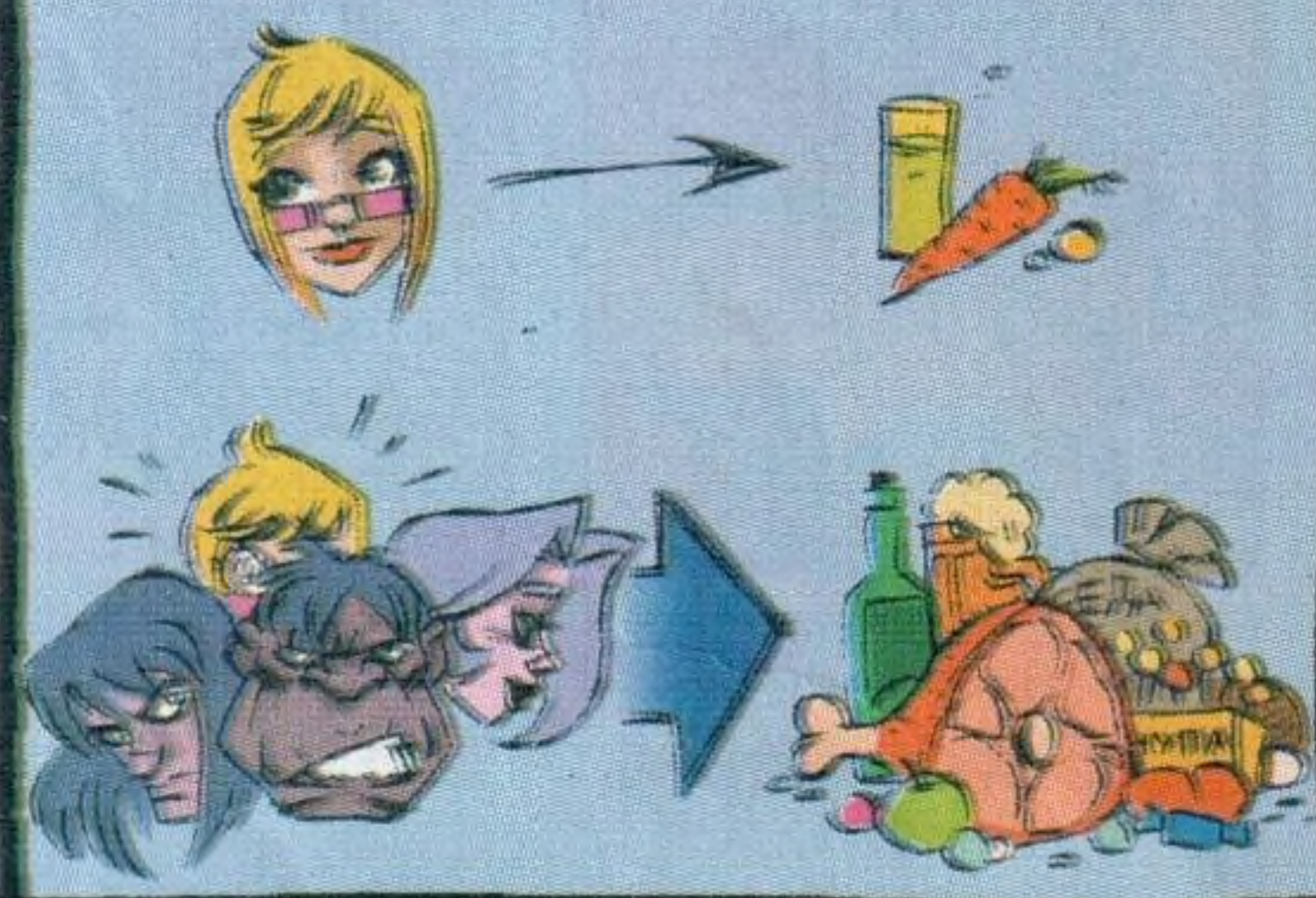
Старые выпуски журнала можно купить



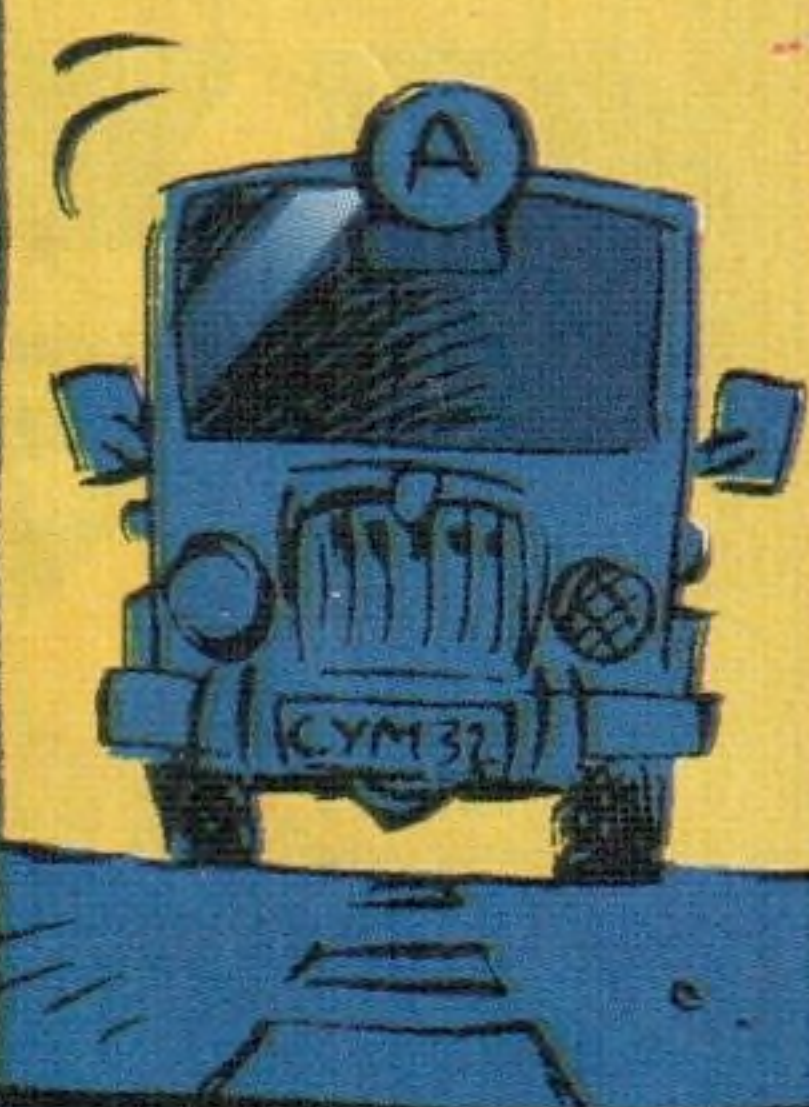
Наш адрес:
ул. Маршала Василевского
дом 17, в том же подъезде,
что и клуб "Полигон".
Второй этаж.

СЕКС, НАСИЛИЕ, РОК-Н-РОЛЛ часть 4

Научно доказано, что один человек потребляет во много раз меньше еды, чем банда оголтелых клонов. Если, кроме того, вы поставите себе задачу кормить их экологически чистой пищей, то здесь её не купишь, а, следовательно, ездить за ней придётся далеко.



Возвращаться вы будете поздно. И тут уж приходится только молиться, чтобы за время вашего отсутствия ничего не случилось.



Остановка "Руины".
Осторожно, двери закрываются.
Следующая...



Чё? Какие "Руины"?
Должна же быть "Цветочная улица".



Эй, ты видел, что творит Насилие?!

Чё происходит-то?!

У нас тут у всех предохранители полетели.

Секс я запер в твоей комнате.



Но насилие этим не остановишь!



Ну и как она?

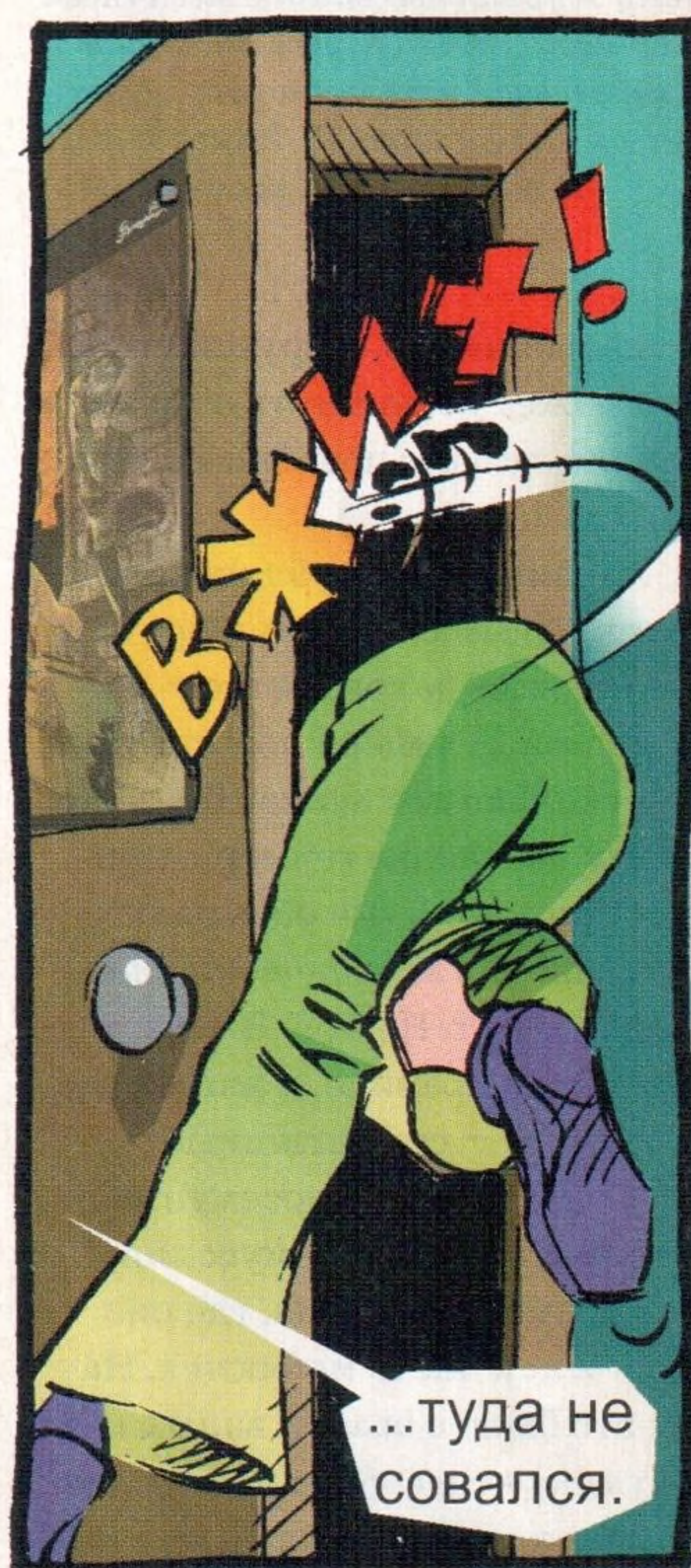
Я бы на твоём месте...

Автор: Д. А. Кузьмичёв



Арт-Студия: Люди Мёртвой Рыбы

Спецом для НАВИГАТОРА ИГРОВОГО МИРА



...туда не совался.

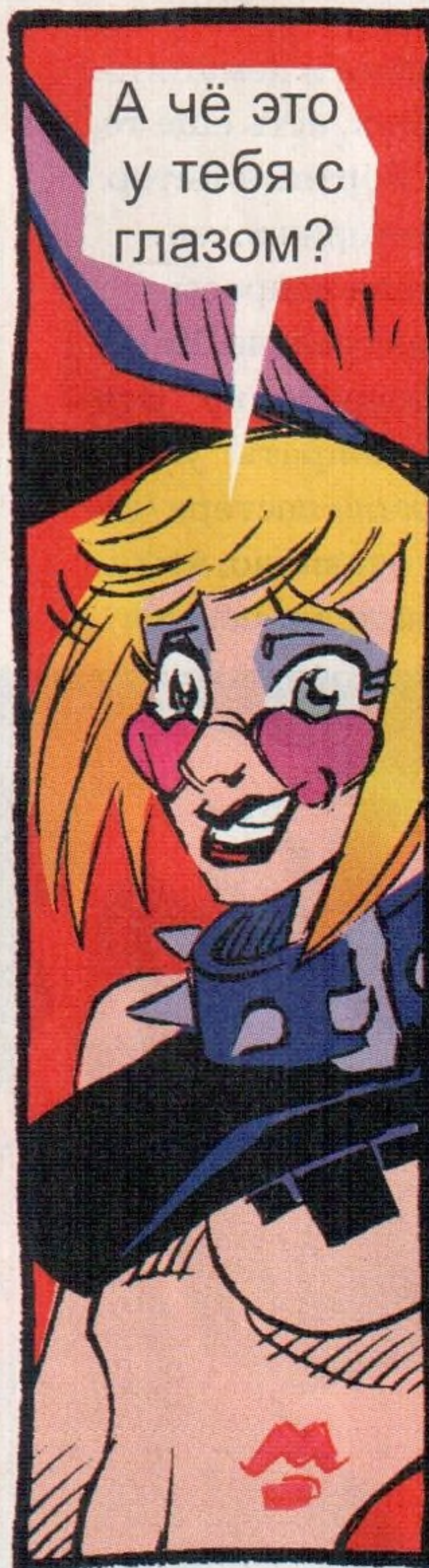


Извини, Секс.
Я не по этой части!

Не говори
потом, что я не
предупреждал.



Ужас какой!
Хорошо хоть
ты держишься
молодцом!



А чё это
у тебя с
глазом?



КОНЕЦ

Постскриптум



Добрый вечер.
В последнее время
нас упрекают в недоста-
точно игровой темати-
ке нашего комикса.
Исправляя недо-
чёт, в этой серии
мы публикуем матери-
ал по игре "Цивили-
зация 3" некого Си-
да Мейера.



Со всякими
там схемками и
диаграмками.

Приятного ознакомления
и всего хорошего.



Вот теперь
точно конец

В следующей части: Суд линча.

Почта

Почему журнал выходит с месячным опозданием? На дворе уже осень, идет дождик, в у вас "птички поют... конец отпускам... в школу пора...". Какое пора?! Я там уже два месяца сижу!

Мах Р.

Вот-вот, и я об этом... У вас там, небось, уже январь начался? А мы еще даже Рождество не отпраздновали. Католическое. Соответственно – вся линейка новогодних праздников со всеми "вытекающими" (в буквальном смысле) обстоятельствами: покупкой подарков, организацией досуга и браконьерским походом в лес за елкой. Где уж тут журнал делать? Впору написать: "Здравствуйте, незаменяемые мои! С новым годом! До новых встреч!" – и бежать дальше, искать подарки для родных и близких. Кстати, о подарках... Что вы мне подарите на Новый год? Вот я вам, например, могу стишок подарить. Но не буду. Потому что, как правильно заметил наблюдательный Мах, Новый год для вас уже давным-давно прошел. И даже Рождество прошло. Православное.

Очевидно, именно в связи с концом года количество писем довольно ощутимо сократилось. Столько дел нужно доделать, где уж тут в журнал письма писать! Впрочем, я не сильно обеспокоена, ведь после праздников появится не только свободное время, но и новые впечатления от свежесшедших игрушек. Как раз возникнет дополнительный повод написать – поделиться впечатлениями.

Впрочем, на вопрос-то я так и не ответила. И вправду, почему журнал на месяц опаздывает? Видимо, это карма... А может, все дело в том, что журнал сна-

чала сделать надо, потом напечатать, а потом уже продавать. Не приходил в голову такой ответ?

Хватит об этом!

Куды катится наш мир? Как долго народ еще будет писать в Нави весь этот маразм? Каждый хочет показаться очень умным. Предлагаю закрыть темы, типа: 1) вот раньше было...; 2) где постер? (содержание CD, комикс и т.д.); 3) ребята, вы команда (энергия "принца" вам поможет)

Антон aka Death Wing

Видимо, не открою большую тайну, если скажу, что большинство "тем для обсуждений" цикличны и периодически повторяются. Причем, их с удовольствием обсуждают как в Нави, так и во всех остальных игровых изданиях. Навскидку – темы пиратства или, например, жестокости в компьютерных играх... Но это, как говорится, философские и демагогические темы. А, помимо них, есть еще те, которые обозначил наш Мертвый Ветер. Я бы не говорила так категорично: закрыть их и точка. Ведь если вопросы всплывают, значит, это актуально. Как вариант, можно ввести подрубрику "Вечные темы", где как раз разбирать "увольнение" Жилина или наличие постера/комикса. Ведь совершенно очевидно, что я не стану публиковать в каждом номере

подобные откровения. Но, с другой стороны, у кого-то может возникнуть обманчивое впечатление, что мы подобные мнения игнорируем.

Кстати, это письмо я опубликовала с еще одним скрытым смыслом. Обратите внимание на подпись, а конкретно – на ник автора письма. А теперь попытайтесь представить, сколько лет может быть его автору. Почему частенько геймеры придумывают не оригинальные обзывалки, а берут какие-нибудь классически злобные: Dark Lord, Death Horror, Black Death. Причем, как правило, в жизни все эти Mother Killer'ы – симпатичные мальчишки лет эдак 14-15. А посему предлагаю очередную тему для обмусоливания: как рождаются прозвища, где они используются и как часто меняются. Напишите, как это было с вами и вашими друзьями. Думаю, что, собрав достаточно сведений, мы сумем их обобщить и составить интереснейшие социально-психологические выводы. Ценные для науки и практики.

Ну а мы пока перейдем к другой философско-демагогической теме.

Отраженная реальность

Читая несколько последних номеров Н.И.М. начал замечать, что все больше игр связано с убийством, смертью, покойниками. Я конечно не параноик (хотя кто знает), но насколько я помню,



за свою короткую жизнь человечество постоянно убивало, оборонялось. Создавало оружие, постоянно совершенствуя его от кинжала до ядерной бомбы. И вот появились компьютерные игры и впитали они в себя дух человечества. И многие события прошлого стали основой для них. Но игры, где мы убиваем вампиров, зомби и другую нечисть, не являются отражением в настоящее время. Возможно, это эхо будущего, т.к. человечество достигнет своего максимального развития, а потом цивилизация лопнет как мыльный пузырь.

Денис aka DE Win

На самом деле, я не стала бы с такой уверенностью утверждать, что Денис — не параноик. По крайней мере, фантазия у него весьма богатая. Это ж надо представить — через некоторое время с помощью военных, применивших биологическое оружие (об этом тоже было в письме, но так путано и непонятно, что я решила пересказать содержание своими словами), мы все ненавязчиво превратимся в зомби и вампиров, после чего жизнь наша станет похожа на стандартную компьютерную игру. Нет, разумеется, прецеденты были: сначала роботы были описаны в фантастических романах, затем созданы наяву. Также и с полетами в космос... Кто знает, может, и вправду через некоторое время мы все станем... стоп! Хватит... Оно, оказывается, заразное...

Не будем сильно заморачиваться и сочинять страшилки, а поговорим лучше о том, какие же события прошлого ложатся в основу компьютерных игр. Разумеется, все эпохальные войны (сколько там у нас игрушек по второй мировой?), абстрактная старина (виват, "Цивилизация"!), несколько воргеймов (морские битвы и т.д.) и вроде как все. Я, по крайней мере, ничего особенного больше не припомню. А вот по поводу современных событий игр не делается. Ведь и войн сейчас не меньше и различных террористических актов пруд пруди. Почему? Потому ли, что современные события не ка-

жутся нам чем-то эпохальным и заслуживающим "обыгрывания", или потому, что этика не позволяет глумиться над современными бедствиями. И только поэтому еще не выпущены квесты "Поймай Бен-Ладена"?

Рассказов!

Кстати, совет Сотнику: кроме голых фактов и статистики в своих Одиссеях пиши еще и истории, что приключались с тобой во время игры. "Как Сотник на дракона ходил" или "Как Сотник плееркиллеров гонял" читать гораздо интереснее, чем списки с заклинаниями, которыми многие из нас, не имеющих доступа в И-нет, никогда не смогут воспользоваться.

Хохлова А.Н.

Ну почему же никогда? Оптимистичнее надо быть, г-жа Хохлова. Верьте, не за горами тот день, когда к вам в город Арзамас придет счастье, под названием интернет. Правда, насколько я понимаю, у Арзамаса (как и у других городов) проблем с этим и сейчас нет. Просто цены на информационные услуги местных провайдеров не то что кусаются, а грызутся, как бешеные! Впрочем, рано или поздно у каждого геймера возникает критическая необходимость обзавестись если не кабелем, то модемом. И никуда от этого не деться — эволюция, панимаешь... Ну а пока далеко не все наши читатели имеют возможность попробовать на себе все особенности путешествия по "Ульtime" или расстреливания Телепузиков в виртуальном тире (каюсь, сама баловалась...). А в связи с этим, у меня возникает закономерный вопрос? Насколько вам интересно читать материалы, которые не имеют на данный момент для вас практической ценности. Что именно нам нужно сделать (и можно ли сделать хоть что-нибудь), чтобы те статьи, которые вам не полезны, не висели мертвым многостраничным грузом. Как вариант: меньше уделять внимания деталям (как и предлагает автор письма), но тогда теряется

информативность статьи для тех, кто использует ее в качестве руководства, а не развлечения.

Почему ты мне не пишешь?

А это письмо вдогонку теме, начатой в Почте несколько номеров назад. Для тех, кто только присоединился, напоминаю краткое содержание предыдущих серий: я, исполненная отчаяния, возопила дурным голосом: "Почему ты мне не пишешь?" Читатели, которые справедливо отнесли этот вопль на свой счет, начали доступно объяснять, почему именно они не пишут. Тем самым лишив топик смысла, ибо объясняли мне это в письмах. Тем не менее, по сложившейся традиции, мы не закрываем тему, дабы дать возможность высказаться тем читателям, которые по каким-то причинам еще не сообщали мне, почему они не пишут.

Подумайте о расстояниях. Вот почему лично я обычно не делюсь своим мнением с любимой редакцией. Да просто к моменту отправления моего письма вы уже следующий номер в печать сдали. А пока оно дойдет, еще один номер подготовлен будет и все, что я мог сказать, порядком устареет. О вас я забочусь, не заставляя вспоминать давно минувшее. А вы в ответ оскорбляете, называете "пассивным потребителем". Обидно, право!

Имп

Ага, понятно. Т.е. Имп справедливо полагает, что мы по жизни сторонники поговорок: "Баба с возу — кобыле легче". И по доброте душевной не хочет нагружать лишними письмами такую кобылу, как я. Только нам такая доброта как-то не близка... Гораздо интереснее иметь обратную связь, пусть даже и с опозданием. Я и темы-то держу открытыми специально по нескольку месяцев, чтобы все могли высказаться. Так что бояться не надо — даже отзывы на номер полуугодовой давности могут быть для нас весьма интересны и информативны.

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс _____ Адрес _____

Ф.И.О. _____

Телефон _____ E-mail _____

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц		Стоимость	Стоимость с CD
Февраль	2002 г.	45 рублей <input type="checkbox"/>	65 рублей <input type="checkbox"/>
Март	2002 г.	45 рублей <input type="checkbox"/>	65 рублей <input type="checkbox"/>
Апрель	2002 г.	45 рублей <input type="checkbox"/>	65 рублей <input type="checkbox"/>
Май	2002 г.	50 рублей <input type="checkbox"/>	70 рублей <input type="checkbox"/>
Июнь	2002 г.	50 рублей <input type="checkbox"/>	70 рублей <input type="checkbox"/>
Июль	2002 г.	50 рублей <input type="checkbox"/>	70 рублей <input type="checkbox"/>

руб.

руб.

(отметьте нужные варианты ☒)

ИТОГО

руб.

(укажите общую стоимость подписки)

Внимание!
Всем, оформившим редакционную подписку на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-диском на полгода — подарок! — игровой компакт-диск от компании Бука с новейшей на момент выхода игрой.



Талисман



Герои Меча и Магии 4



GTA 3

Еще одно письмо, затрагивающее бо-
ком тему написания писем. Но интересно
оно совсем не поэтому...

Эволюция Навигатора

Здравствуйте, господа “Навигато-
ры”. Написать вам это послание меня
побудило письмо некоего NiKoN-G’a
(10.02), а также последовавший за ним
Жаннин призыв высказаться по затро-
нутой теме. Ну и заодно – к вопросу
о том, почему многие, в том числе я, чи-
тая “Навигатор” не первый год, ни разу
до сих пор не писали вам писем. <>

Нет, не могу сказать, что я абсо-
лютно всем доволен, но ведь с другой-то
стороны, я же не единственный ваш чи-
татель, а на всех сразу угодить невоз-
можно. Меня устроивало (и продолжа-
ет) то направление, в котором эволюци-
онирует журнал, так что же более? Ни-
чего более конструктивного, чем поже-
лание печатать побольше материалов
про авиа- и не только – симуляторную
темку мне в голову до сих пор не прихо-
дило, а это, согласитесь, еще не повод
переводить бумагу. Вот я и не писал.

Но теперь повод появился и я спешу
высказаться. В письме г-на NiKoN-G’a
меня больше всего удивила не сама его
точка зрения, а то, зачем он вообще до
сих пор покупает “Навигатор”? Ведь
наверняка среди всего разнообразия иг-
ровых изданий он мог бы найти что-ни-
будь более подходящее для себя, где ав-
торы не стремятся “блеснуть своими
познаниями и интеллектом”, где из них
не “прут поучительные фразы”, и где
главный критерий при оценке игры –
хорошо ли она идет под пиво. Впрочем,
нечто подобное когда-то имело место
в “Навигаторе”, и ничего плохого тут
в принципе нет – все мы когда-то пач-
кали пеленки, но теперь-то журнал на-
конец “повзрослел” и снова впадать
в детство ему вряд ли стоит. Если же
отбросить эмоции, то вот что при-
мерно получается. В своем теперешнем
виде “Навигатор” наиболее интересен
именно вдумчивым, склонным внимать

в подробности и детали игрокам. Таких,
я уверен, совсем не мало, не говоря уж
о том, что у любителей употребления
игр “под пиво” есть множество других
изданий, а у нас кроме Нави больше нет
ничего. Да и так называемые рядовые
геймеры, сажающиеся за комп просто
чтобы расслабиться и “оторваться”,
найдет на ваших страницах немало по-
лезного и интересного для себя. Если
только он не страдает при этом тяже-
лым комплексом неполноценности или
наоборот, считает себя гораздо умнее
окружающих (ибо только в этих случа-
ях человек столь агрессивно реагирует
на любые “поучения”). Даже более того.
Ваш журнал с интересом читает моя
мать, никогда не игравшая в компью-
терные игры, но имеющая высшее гума-
нитарное образование. Короче. При же-
лании, вы, конечно, легко смогли бы
адаптировать свой журнал для Бивисов
и Баттхедов. Но, как мне кажется,
при подобной трансформации вы поте-
ряете значительную часть своей ауди-
тории и почти ничего не приобретаете
взамен.

Перечитал написанное – и самому не
понравилось. Грубо получилось. Но, что
называется, задела за живое, а потому
пусть все остается как есть. Моя точ-
ка зрения, по крайней мере, ясна, а ниче-
го большего я и не добивался.

Иннокентий Сметанин

Просто не письмо, а бальзам на душу.
Приятно осознавать, что не все в этом
мире меряется категорией “хорошо идет
под пиво”. Приятно, что наши старания
не остались незамеченными. Думаю, что
это письмо можно считать замечатель-
ным новогодним подарком для всей на-
шей редакции.

Единственный момент, с которым я
вынуждена не согласиться. К искреннему
сожалению, большинство игровых жур-
налов намеренно сменили “курс” в сторо-
ну развязанности. Потому что, как пока-
зывают многочисленные опыты, баттхе-
довщина часто становится залогом при-

быльности издания. Ведь ни для кого не
секрет, что у “Плейбоя” или “Спид-ин-
фо” тираж больше, чем у “Педагогичес-
кой газеты”. Другое дело, что не все гото-
вы зарабатывать деньги таким образом.

Где моя игрушка?

Самое нехорошее с вашей стороны
состоит в следующем: дело в том, что я
подписался на Нави на 6 месяцев (в оче-
редной раз) и с нетерпением ждал пер-
вого номера подписки, т.к. с ним должен
был прийти еще диск в новой Буковской
игрушкой. Но каково же было мое разо-
чарование, когда я, получив журнал,
не обнаружил этого диска. Ну что ж,
диск с игрой в журнале не главное, тем
более, что я и сам могу позволить себе
новую игрушку, просто нехорошо как-
то получается.

Бородулин Александр aka Rafael

Ну, если это действительно “самое
нехорошее с нашей стороны”, значит, все
не так плохо :). Будет, игра, обязательно
будет. Только что бы вы сами выбрали:
хорошую игру, которая не будет валять-
ся мертвым грузом на полке, или полу-
любительскую “поделку”, которая и вни-
мания-то вашего не стоит. Разумеется,
мы хотим предложить нашим читателям
наиболее достойную игру, а потому пред-
почтем дождаться, когда достойная игра
появится.

Это мир – реален?

Я тоже принадлежу к числу люби-
телей пострелять, повоевать и вообще
поиграть. Хотя игры для меня не глав-
ное. Они являются лишь одним из сред-
ства убить время и отдохнуть.
Но есть люди (некоторых я знаю),
для которых игры наоборот являются
главным, этих людей трудно назвать
нормальными. Для них ваш девиз, изоб-
раженный на обложке “Мы верим –
этот мир реален” является непрелож-
ной истиной, они действительно верят
в это! Лично я рад, что это просто сло-
ва и виртуальность не может смести-

Для подписки на журнал “Навигатор игрового мира” необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении Сбербанка РФ по следующим реквизитам:

Получатель - **ООО “Навигатор Пабблишинг”**

Расчетный счет **№ 40702810300062967801**

ИНН 7703205156

В КБ “Содбизнесбанк” г. Москва

Кор. счет **30101810500000000662**

БИК 044525662

Назначение платежа:

Подписка на журнал “Навигатор игрового мира” на _____ мес.

(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:

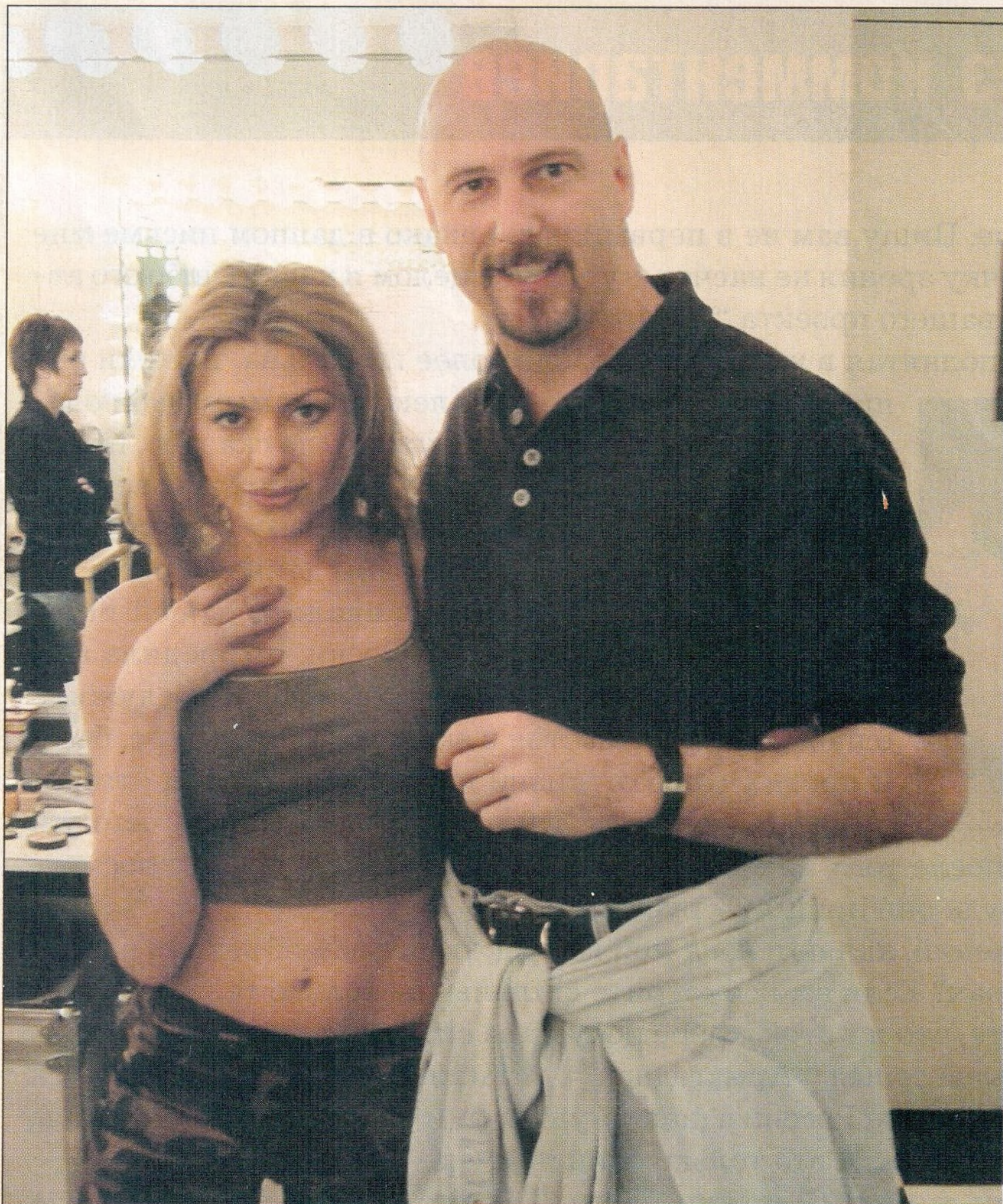
123182, г. Москва, а/я 2

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 193-8819** Тел-факс **(095) 193-8919**

или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.



Это мир – реален? Более чем... Перед вами наглядное доказательство того, что Тана и Кейн (казалось бы – выдуманные персонажи) действительно существуют

ваться с реальностью. Потому что... Ну вот, представьте себе во всех красках. Просыпаетесь вы себе спокойно утrenchком, и тут обнаруживаете, что над вашей головой висит Чужой и плотоядно так облизывается. Вы, так тихонечко встаете, выходите из комнаты, закрываете за собой дверь и думаете, что вам это все привиделось. Далее, выходите на кухню, наливаете себе чашечку кофе, включаете телевизор, а там диктор, заплетаясь от страха языком, рассказывает о том, как растворили Эйфелеву башню. Чашка с кофе падает и разбивается вдребезги. В этот момент на улице раздается грохот, от которого начинают дребезжать стекла. ВЫ бросаетесь к окну, и видите, как мимо вашего дома проезжает колонная "Армегеддонов", вокруг которых бегают бравые десантники с рейл-ганнами в руках. Ну что, представили себе? Правда, кошмар? Хотите ли вы этого?

Иван

Сразу вспоминаю историю из далекого прошлого. Когда я только пришла в Нави (как раз шла работа над первым номером), я тоже обратила внимание на столь оригинальный девиз. С той же самой интонацией: мол, читатели-то пусть верят, но мы-то наверняка знаем обратное... А на меня так странно посмотрели, что я тут же язычок-то и прикусила. Де-

ло не в том, что могут ожить наши самые страшные компьютерные кошмары, и даже не в детской вере в то, что в этом мире возможно все (от Деда Мороза до инопланетян). Дело – в нашем отношении. Как мы относимся к миру компьютерных игр: как к мимолетным, ничего не значащим развлечениям, или как к реальности, которая имеет над нами определенную власть, которая частенько заставляет нас менять режим дня или регулировать расходы. И если рассматривать игры именно с такой позиции, то девиз "Мы верим – этот мир реален" уже не несет в себе ничего шизофренического.

Бездушный бизнес

В номере 10'2001 я прочитал статью К. Подстрешного по *Sudden Strike Forever*, и решил написать. Мое возмущение вызвала фраза о том, что уход в 3D это единственное будущее жанра RTS. Можно подумать, что разработчики добились всего, о чем только мечталось, и лучше уже не будет. Как бы не так! Разработчики топчутся на месте и не в состоянии ни на шаг отступить от условностей. И Ваш журнал единственная надежда быть услышанным кем-то из них. Друзья мои, давайте не забывать, что Нави посвящен не только PC играм. Благое начинание в виде публикаций материалов по вселенной *Warhammer* неизвестно почему заглохло после второй попытки. Боюсь, что та

же судьба ждет и Эпоху битв. Странно, неужели это менее интересно, чем карточные игры? Что касается демагогии и выпендрежа, то с этим у вас все в полном порядке. И дело здесь в том, что авторы часто просто рассказывают об игре, а не о том, как они в нее играли. За стандартными фразами очень трудно почувствовать душу автора, его настроение от игры. Конечно, не надо все валить на авторов. Проблема еще и в том, что хорошие игры сегодня так же редки как слоны в Арктике. Многие игры перестали оправдывать надежды. Теперь это просто бизнес, без грамм фантазии, а писать о скучных играх занятие неблагоприятное. Так что не расстраивайтесь особо и старайтесь стать лучше, то есть разнообразнее, глубже, душевнее. Пусть талант и выдумка ваших сотрудников проявят себя в самых разных сферах и не перестают нас радовать.

Александр aka Хедин

Если б на то была только моя воля, то четвертая часть Навигатора была бы отдана под настольные, ролевые и карточные игры. Ведь наши любимые вселенные существуют не только на компьютере, но и в реальном мире – в виде некомпьютерных игр. Только вот, боюсь, порывы моей души не смогут поколебать наших строгих редакторов, которым чуждо все, что не управляется мышкой. А потому публикации, скорее всего, будут появляться, но только по мере выхода совершенно неординарных продуктов. Хотя на самом деле жаль, что современное поколение не умеет и не хочет играть в настольные игры.

Думаю, что заявление Александра о том, что компьютерные игры стали неинтересными и бездушными, вызовут довольно много несогласных откликов. Неправда, что не осталось энтузиастов и что в основу каждой игры ставится ее рентабельность (хотя, разумеется, и такие есть). Даже не буду утверждать, что подобное заявление полностью попадает под категорию "закрытые темы" №1 (см. письмо Антона в начале Почты). Просто оставляю это замечание без лишних комментариев, так сказать, на усмотрение большой комиссии в лице наших читателей. Если у кого-нибудь будут дополнения или возражения, вы знаете, куда их направлять.

И, напоследок, нас ждет еще одно замечательно письмо – даже не письмо, а скорее, небольшой очерк, посвященный теме "За Ивана!", мелькнувшей в одном из прошлых номеров. Письмо стоит в рубрике "Без комментариев" не потому, что там нечего добавить или возразить, а потому, что не хочется своими соображениями сбивать вам собственное мнение. Думаю, что к обсуждению этого письма мы вернемся через номер, когда появится достаточное количество откликов на него.

А я с вами прощаюсь еще на месяц. До встречи, незаменимые мои!

Вся в предновогодних хлопотах
Жанна Давыдова

Без комментариев

За Ивана!

Здравствуйте еще раз, уважаемые. Пишу вам не в первый раз, однако в данном письме мне хотелось бы высказать свою точку зрения не насчет журнала в целом и каких-либо его авторов в частности, а по поводу вашего проекта “За Ивана”.

Мне кажется, что проблема, поднятая в журнале, гораздо более глобальна, нежели она представлена в статье. Далеко не самый наблюдательный геймер может, как уже было сказано, найти одну-две игры в своем жанре, которые бы содержали те или иные намеки на нашу страну и ее культуру. На мой взгляд, рассмотрение данной проблемы заключается, прежде всего, в анализе нашей истории. Советская власть, фактически, отгородила всю страну от прогрессивной Европы, что и послужило одной из причин застоя в экономике, культуре, быту и прочих сферах жизни нашей страны. Мы отгородились забором от всего остального мира - чего уж

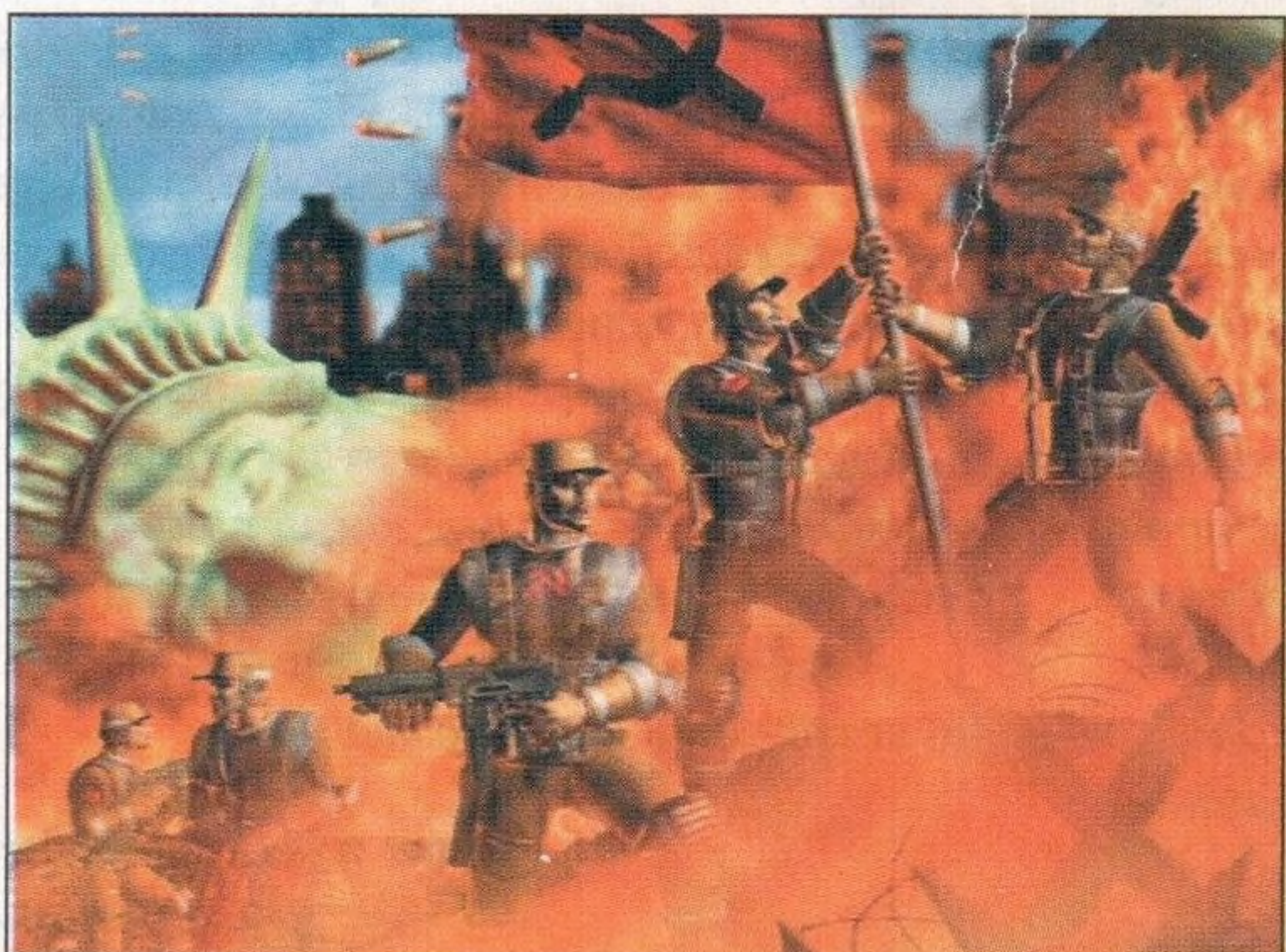


говорить, неудивительно, что после того, как с трудом эта преграда пала, на нас посмотрели дико. Кто это такие и откуда они пришли - русские?..

Русские люди, без преувеличений, являются, на мой взгляд, типичным объектом насмешек в играх. Но только ли в играх? Если вы посмотрите фильмы (не только те, что крутят у нас по телевизору), то увидите, что и в этой сфере искусства ситуация ничуть не лучше. На память приходит небезызвестный “Армагеддон” - станция “Мир”, находящаяся в аварийном состоянии, и космонавт из России в шапке-ушанке (и чего она им так сдалась, эта шапка?) и в нетрезвом состоянии... И это только один пример.

Задаться вопросом “Почему же так?” можно долго. Точного ответа мы не найдем. И правильно говорят авторы - нас начнут уважать только тогда, когда мы начнем уважать сами себя. Кроме того, наша страна имеет привычку подражать западу - да только берем мы от них не то, что следовало бы. И они, кстати, прекрасно это понимают.

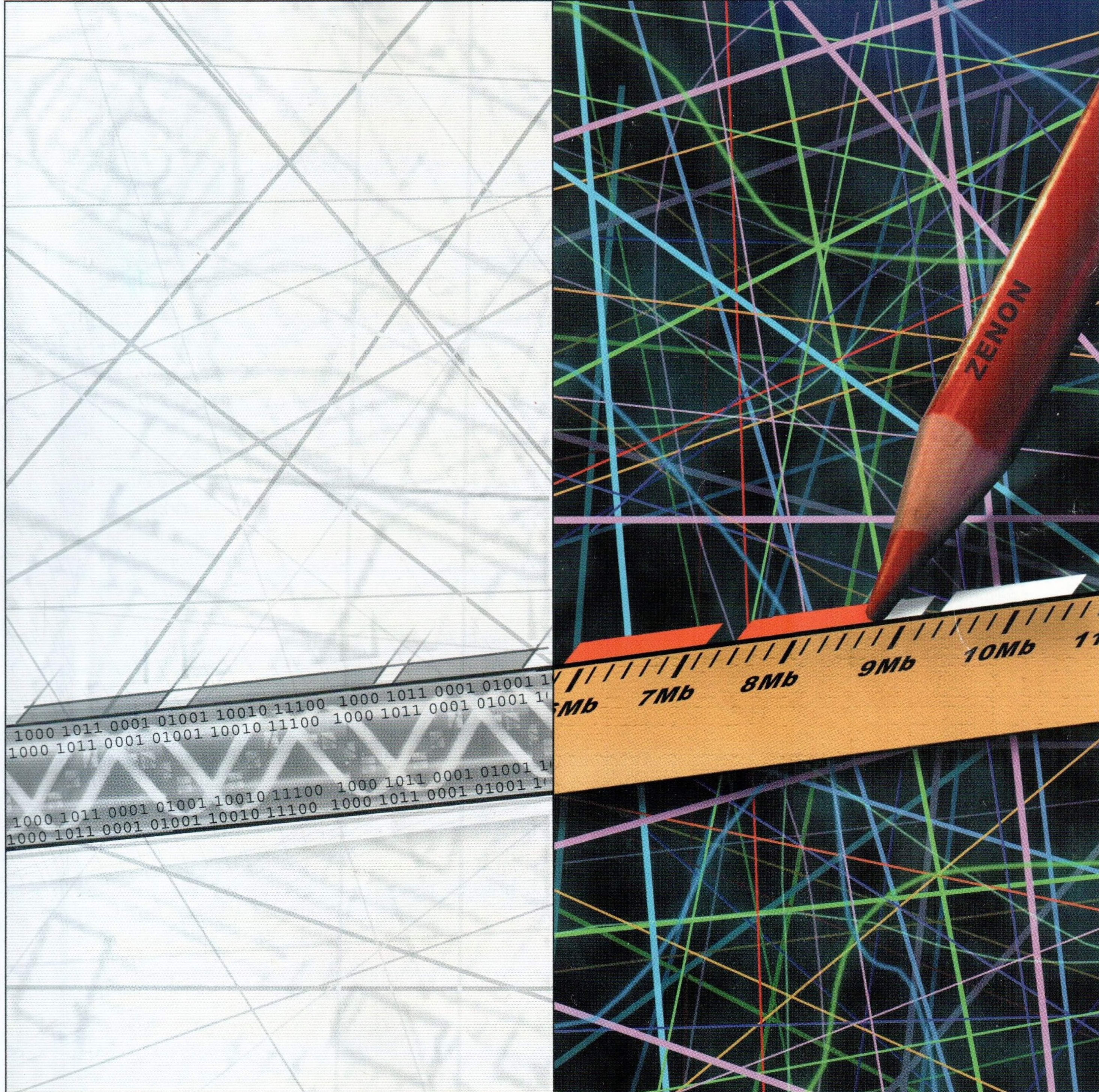
Однако может сложиться мнение, что все американцы поголовно насмеваются над русскими и только жаждут того, чтобы принарядить очередного русского в шапку-ушанку и влить в него пару-другую бутылок водочки. Со всей ответственностью заявляю - это неправда! Я очень часто посещаю ряд американских форумов в Интернете, посвященных абсолютно разным вопросам, и ни один (!) американец до сих пор абсолютно ничего не сказал по поводу моей национальности. Более того, со стороны посетителей форума я наблюдаю явное дружелюбие и уважение в мой адрес. Это, знаете ли, приятно удивляет, причем они прекрасно знают, в какой стране я живу.



Так что мне кажется, что нас будут уважать не только тогда, когда мы будем уважать самих себя, но и тогда, когда они поймут, что мы ничуть не слабее, не глупее и не хуже их. Что для этого надо? Не игры, и не фильмы. А грамотное руководство страной, внешняя политика, если хотите. Сейчас наступают такие времена, когда у нас есть реальный шанс присоединиться ко всему мировому сообществу. Может быть, я раздуваю из мухи слона, однако мое мнение именно такое. Всем спасибо за внимание.

Самойленко Максим





ВАША ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ

Компания "Зенон Н.С.П." предлагает подключение к глобальной сети Интернет по выделенной линии с использованием различных технологий (DSL, Frame Relay/ATM, RadioEthernet).

Для абонентов компании разработаны разнообразные тарифные планы, позволяющие учитывать потребности каждого конкретного клиента. Сочетание любых удобных для клиента скоростей соединения и гибкой тарифной политики делает эту услугу привлекательной для наших пользователей.

Кроме подключения к сети Интернет по выделенной линии, компания "Зенон Н.С.П." предлагает своим клиентам широкий спектр сетевого оборудования ведущих производителей для реализации надежных коммуникационных бизнес-решений.



ZENON N.S.P.
www.zenon.net

(095) 232-3797
access@zenon.net

"Экономичный", "Универсальный"

Любая скорость соединения - от \$60 в месяц *

"Unlimited"

Неограниченный трафик - от \$350 в месяц *

* Услуга предоставляется на порту провайдера. Оплата установки и аренды каналов связи от абонента до порта провайдера производится отдельно. Все налоги включены.

Сетевое оборудование:

Intel Express Router
Cisco Systems



1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Джаз и Фрауст



© 2001 Фирма «1С», © 2001 «Сатурн-плюс»

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- | | | | | | |
|--|---|--|--|---|--|
| <p>Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГУ;
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3, маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчинский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;</p> | <p>ул. Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;
Университет, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Кашинское шоссе, 56, корп.1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51
Барнаул
ул. Деловая, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;</p> | <p>ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
Ул. Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Июшкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212,
«Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»</p> | <p>Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Кузваткина, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»</p> | <p>ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сеинная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;</p> | <p>Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
ул. Юбилейная, д.9, кв.60
Юбилейный
ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru</p> |
|--|---|--|--|---|--|

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокозинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университет» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.